

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition



AVENTURAS NO ESPAÇO PARA AD&D



Livro do Conhecimento
Sobre o Vazio

Traduzido por:

Thiago, Leandro e HMoriya

“Em algum lugar, algo incrível está esperando para ser descoberto neste vasto universo.”
— Carl Sagan

Diagramado por Paulo César.

Todo dia eu vejo o e-mail sim. Pode escrever! Eu ainda tô vivo!!!

Visite <https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/> para mais material.

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rpggerros@hotmail.com

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... Distribua!

A única coisa que peço é que não retire a página de
dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Versão desta Edição:
AD&D 2E Spelljammer — Livro do Conhecimento Sobre o Vazio v1.0



Livro do Conhecimento Sobre o Vazio

por Jeff Grubb



***Existem mundos além dos mundos—
frio, quente, claro, escuro,
aquático e terroso.
Todos eles compartilham uma necessidade básica—
uma necessidade de Heróis.
— Elminster, o Sábio***

***Olho para o céu noturno e penso...
deve haver algo lá fora que valha
a pena roubar
— Alliya Makabuck, Halfling Inc.***

Projeto: Jeff Grubb
Edição e Desenvolvimento: Steve Winter, Jim Lowder, Jon Pickens, Karen Boomgarden, Eric Severson, Kim Mohan
Orientação Espiritual: Jim Ward
Arte da caixa: Jeff Easley
**Artes de capa do livro,
Ilustrações, Conceitos de Navios:** Jim Holloway
Cartografia: Diesel
Colorização, contra-silhuetas: Roy Parker
Design gráfico: Stephanie Tabat
Tipografia: Angelika Lokotz, Gaye O'Keefe
Tradução PT-BR: Os 3 Tanar'ri
Diagramação PT-BR: Paulo César

Um produto como este é o resultado de muita criatividade trocada. Aos amigos e associados que contribuíram e não estão listados acima, estendemos nossos agradecimentos e desculpas.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

O produto que você tem em mãos é o resultado de uma sessão de brainstorming realizada em um restaurante em Lake Geneva. Os designers e editores foram enclausurados lá para apresentar algumas novas ideias e alternativas para o sistema de jogo AD&D. A conversa geral foi bastante selvagem e a garçonete perguntou se estávamos trabalhando para Steven Spielberg, que, segundo rumores, estaria pela região.

Se esse projeto for estranho o suficiente para ser considerado uma ideia potencial para um filme, talvez tenhamos feito nosso trabalho aqui.

A diretriz de design para o suplemento SPELLJAMMER era simples: Levar o jogo AD&D para o espaço sideral. Então começamos a adicionar coisas. Então, “Ei, nós temos esses 24 pedaços de papelão disponíveis, Jeff, que tal projetar alguns navios para colocar neles?” O cenário deve unir os Reinos, Krynn e Greyhawk sem invalidar nada que já existisse.

Isso estava se tornando uma tarefa difícil: manter o espírito e o objetivo do AD&D com anos de trabalho anterior sem invalidar nada. Mas se o espaço funciona normalmente, como (por exemplo) as constelações de Krynn se movem sem atrapalhar outros planetas?

Zeb Cook retirou algumas xilogravuras medievais mostrando um viajante passando pelas esferas do mundo para descobrir o Sol e os planetas em trilhas, e com isso nasceu a ideia das esferas de cristal. Cada sistema solar de fantasia pode ter seu próprio posicionamento e regras, sendo parte de um todo maior.

Esse todo maior criou seus próprios problemas, porque o espaço é grande. Realmente grande. Enquanto escrevo isto, a Voyager II contorna Netuno após uma viagem de 12 anos. O Movimento convencional resultaria em viagens longas e vazias, o que tornaria a inter-

pretação ruim. No entanto, tudo o que vemos na maioria dos mundos de fantasia remete a um mundo e fenômenos semelhante à Terra.

A necessidade de viajar rapidamente pelo espaço trouxe o conceito do timão de spelljamming e com ele nos desligamos totalmente da ciência real e começamos a criar uma “física de fantasia” que era fiel às suas próprias regras e leis. Dave LaForce (mais conhecido como Diesel) e eu começamos a trocar ideias para planos de gravidade e envelopes atmosféricos, tornando possível para o pirata espacial ficar no convés de seu navio sob o espaço aberto.

Como tudo funciona? Bem, a resposta fácil é: “É mágico”. A resposta mais envolvente é “É mágico e sabemos disso.” As regras ainda estão lá e devem ser obedecidas, mas é um conjunto de regras diferente do que estamos acostumados em nosso mundo. Repteis voadores não existem, mas pode viver em nossa imaginação. O mesmo argumento se aplica a navios Mágicos.

Jim Holloway começou a brincar com tipos de navios e Diesel começou a projetar tanto o *Spelljammer* e a base de asteroides que se tornou a Rocha de Bral. Jim ficou surpreso quando ele trouxe cinco desenhos diferentes de navios de Beholders e nós aceitamos todos. Anteriormente, um tipo ou estilo de navio serviria para uma campanha baseada no espaço, mas aqui tínhamos coisas voadoras que pareciam meia nozes, galeões modificados e mariposas gigantes!

A razão dessa diversidade é manter os preceitos do nosso universo de fantasia — há muitas raças diferentes lá fora e todos os seus navios não devem ter a mesma aparência. Restrições de “ciência real”, como aerodinâmica, não são uma preocupação em mundos com tapetes voadores e devoradores de mente. Os navios do espaço selvagem

refletem essa diversidade. Em muitos casos, Jim criava um desenho e depois o resto de nós mostrava como poderia funcionar.

Você notará que os editores também estão listados como desenvolvedores nos créditos. Em particular, Steve Winter (coordenador geral e editor principal) e James Ward (gerente de design e meu chefe) foram responsáveis por várias adições e revisões no texto. Eu terminava uma seção específica, James a revisava e sugeria mais cinco coisas legais que poderíamos fazer, e eu voltava correndo para o meu computador, rindo com as novas ideias.

De forma similar, Steve Winter repas-sou as regras com foco na consistência e na diversão, adicionando e refinando as várias peças do sistema. Esta foi uma tarefa hercúlea. Nosso principal objetivo não era produzir um jogo de guerra em miniatura que simplificasse os procedimentos do AD&D, mas sim um sistema suplementar para ajudar os mestres e jogadores a aproveitarem a luta entre navios em um cenário bastante incomum.

E aí está. Uma vez descrevi o design deste produto como o equivalente em jogos a correr por uma mansão, escancarar as portas e descobrir o que está além delas. De muitas maneiras, o tamanho do espaço em si, o número ilimitado de possíveis encontros, navios, raças, monstros e outras coisas legais a serem encontradas lá, provou ser o maior desafio. Esta caixa é o primeiro passo gigantesco — não um ponto de apoio furtivo, mas uma carga total — em um novo universo de jogos.

Em nome dos criadores do suplemento SPELLJAMMER, espero que você goste da viagem.

Jeff Grubb

Agosto de 1989

Sumário

Prefácio	3
CAPÍTULO 1 CAMPANHAS NO ESPAÇO	6
Começando: O Tipo de Campanha	6
Chegando lá: Ir Ao Espaço	7
Aventuras Espaciais	9
A Vida em Outros Planetas	10
Tipos de Mundos e Suas Formas de Vida	11
Monstros por Tipo de Mundo	11
Aparência do Monstro	11
Mudança nas Estatísticas dos Monstros	12
Desembarque! Chegando em planetas	13
Quando o Espaço e Solo se Encontram	13
CAPÍTULO 2 SPELLJAMMERS	14
Definição de Termos	14
Mariposa	15
Mosquito	16
Caravela	17
Libélula	18
Zygoptero	19
Vespa	21
Navio Tirano	22
Mercante	25
Navio a Roda Gnômico	27
Nautiloide	29
Viúva Negra Neogi	31
Galeão	32
Lula	33
Dragão	35
Martelo	37
Caravela	40
Tarântula Neogi	41
Armada	44
Cidadela	45
Spelljammer	47
CAPÍTULO 3 VIAJANTES ESPACIAIS	50
Vida no Espaço	50
Humanos	50
As Armadas Élficas	55
Anões	56
Homens-Lagartos	57
Gnomos	57
Halflings	59
Raças Goblins	59
Seres Extraplanares	60
Gigantes	60

Sumário

Devoradores de Mentes	61
Dragões	61
Centauros	62
Mortos-Vivos	62
Golems	64
Licantropos	64
Outros Monstros	65
Bestas Estelares	65
Beholder (Orbus & Matriarca)	67
Dracon.	69
Dragão, Radiante	71
Efêmero	73
Elmarin	74
Giff	75
Kindori	77
Krajen	79
Necrófagos	81
Neogi	83
Oculto	85
CAPÍTULO 4 ESFERAS CONHECIDAS.	87
Um Breve Passeio Pelas Esferas Conhecidas	87
Krynnspace	87
Sol, Sirion, Reorx, Krynn, Chislev, Zivilyn	
Greyspace	89
Oerth, Kule, Raenei, Liga, The Grinder, Gnibile, Conatha, Ginsel, Borka, Greela, The Spectre	
Realmspace	92
O Sol, Anadia, Coliar, Toril, Karpri, Chandos, Glith, Jardim, H'Catha	
Formulário de Informações do Navio	96
Guia para Assuntos da Barra Lateral	
No comando	6
Por que Navios no Espaço?	14
Empacotando-os	20
Tipos de Mundos, Parte 1: Mundos de Terra.	26
Tipos de mundos, parte 2: Mundos de Fogo	30
Tipos de mundos, parte 3: Mundos de Água	36
Notas sobre a Criação do Universo	42
Raças Maiores e Menores	50
O Aventureiro que Caiu na Terra	56
Tipos de Mundos, Parte 4: Mundos de Ar.	62
Mundos de Origem	88
Tipos de mundos, Parte 5: Mundos Vivos.	90

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO



No comando

Como é o controle do Spelljammer:

O mago ou sacerdote que usa um timão de spelljamming lida com dois níveis de realidade: no primeiro, estão conscientes das ações ao seu redor. Eles podem falar e conversar com outras pessoas normalmente, embora não possam se mover ou lançar magias enquanto estiverem no timão sem interromper o contato com o dispositivo de Spelljamming.

O segundo nível de realidade é uma consciência maior e expandida, na qual o navegador sente o navio em que se encontra como uma extensão de seu próprio corpo. O próprio navio, até os limites de seu plano de gravidade, e o envelope de ar, estão sob controle do navegador. Este conceito de ligação é importante para o controle do timão de spelljamming.



Campanhas em AD&D usando o cenário de fantasia SPELLJAMMER apresentam alguns problemas diferentes daqueles encontrados em outros mundos de fantasia. Os maiores problemas são a natureza aberta da campanha e o espaço envolvido. Uma viagem da Terra a Marte em nossa fantasia leva apenas alguns dias. Usando a tecnologia do século 20, a mesma viagem levaria mais de um ano e meio em condições ideais.

O outro desafio do espaço de fantasia é a diversidade. Estamos falando de uma campanha que inclui Greyhawk, Kara-Tur, Forgotten Realms e Krynn, além de quaisquer campanhas que o Mestre escolha adicionar. Ficar de olho nas diversas campanhas é um truque, sem falar em garantir que novos mundos pareçam realmente novos e diferentes para o viajante estelar.

Grande parte do espaço está vazio, mas os encontros podem acontecer em qualquer lugar da viagem, o que pode ajudar ou atrapalhar o viajante. A natureza dos timões de spelljammer torna necessário desacelerar para obstáculos e navios que se cruzam, tornando os encontros ainda mais prováveis.

Esta seção é para ajudar o Mestre a iniciar uma campanha espacial de fantasia e executá-la por vários anos.

Começando: O Tipo de Campanha

O cenário de fantasia SPELLJAMMER pode ser usado de várias maneiras. Pode ser usado como uma mudança da campanha terrestre padrão, usando heróis estabelecidos de sua campanha que se encontram no espaço. Os heróis podem ter uma (ou várias) aventuras no espaço antes de decidir retornar às suas terras nativas, ou podem optar por permanecer em uma campanha baseada no espaço. Um segundo uso para o cenário é criar uma campanha de fantasia de AD&D totalmente baseada no espaço, não vinculada a nenhum planeta ou área. Um terceiro uso do cenário é fornecer um

pano de fundo para aventuras dentro de sua própria campanha.

Lidando com esses usos em ordem, a maior tarefa é trazer uma campanha terrestre para o espaço. Trazer os personagens diretamente será discutido na próxima seção. O Mestre tem que fazer algum trabalho de base (por assim dizer) antes de arrastar seus heróis para o vazio.

O primeiro passo é determinar o que está lá fora em primeiro lugar. Isso pode ser tão simples quanto traçar o sistema planetário, ou tão complexo quanto fazer vários sistemas planetários inicialmente. Para os “mundos TSR” de Oerth, Krynn, e Toril, seus sistemas solares já estão estabelecidos e detalhados no livro *A Concordância do Espaço pelo Oculto*. Para a configuração de uma campanha, o Mestre pode criar o sistema aleatoriamente, usando as tabelas no capítulo 5 do livro *A Concordância do Espaço pelo Oculto*, ou utilizar sua cosmologia, como achar melhor.

Um conselho: a menos que você já tenha configurado a cosmologia para o seu mundo de fantasia (como um cinturão ou uma esfera de Dyson), é melhor manter as ideias de nosso espaço “típico”: planetas esféricos orbitando em torno de um corpo central de maneira ordenada. Como este é o sistema com o qual seus jogadores viveram no mundo real, é o mais fácil de entender. Eles têm novas ideias suficientes quando chegam ao espaço, e lançar cosmologias enigmáticas para eles pode confundirlos ainda mais. Sua campanha de fantasia é “normal” para eles, uma pedra de toque comum da qual o fantástico pode surgir. Como exemplo disso, observe que todas as três campanhas TSR são baseadas em planetas esféricos, girando em períodos de 24 horas e girando em torno de o sol no período de um ano. (Bem, o sol de Oerth dá uma volta em torno do planeta uma vez por ano, mas o efeito é o mesmo.)

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO

Coisas para se preocupar em sua cosmologia inicial:

- Localização dos planetas
- Tamanhos dos planetas
- Tipos de planetas
- Formas dos planetas
- Nível de atividade de navegação
- Tipos de criaturas encontradas nesta área do espaço
- Habitantes de outros mundos
- Asteroides, bases e cidades estelares próximas

Os quatro primeiros são tratados no capítulo 5 do livro *A Concordância do Espaço pelo Oculto*. O nível de atividade dos navios de interferência descreve a frequência com que os heróis se depa-ram com outras navios de interferência. Um número baixo reflete que a área está fora do caminho e não é muito percorrida (como Krynn), enquanto um alto nível de atividade indica que a esfera é uma encruzilhada de atividades.

No que diz respeito aos tipos de criaturas no espaço, use aqueles dentro desses livros que se adequam à sua fantasia. Se seus personagens estão fartos de beholders e irão atacá-lo fisicamente se eles correrem para um navio com 20 deles a bordo, então a guerra civil beholder não precisa se espalhar para esta seção do espaço. Se você deseja estabelecer uma cúpula de cidade de medusas em uma lua sem ar, vá em frente. Em geral, haverá vida humana em sua seção do espaço (aventureiros, se nada mais), e provavelmente anões e elfos. (Navios mortos vivos e ilhitids também são comuns, e neogi um pouco menos. O neogi e os beholders são clientes difíceis e, como tal, é melhor para aventureiros de baixo nível evitar tais encontros desde o início.

Finalmente, os personagens precisarão de uma base de operações de uma missão para a outra, um lugar para descansar e se abastecer. Incluído nesta caixa está um mapa da Rocha de Bral, uma “típica” cidade espacial. O Mestre é livre para colocar esta cidade de asteroides ao redor do mundo de sua

escolha; Krynn, Toril, Oerth, ou um de sua escolha, para usar como base.

Para campanhas que começam no espaço, a Rocha de Bral também fornece uma base inicial de operações para os personagens. Esses heróis teriam um pouco mais de conhecimento do que seus aventureiros terrestres; eles entenderiam o básico de viagens espaciais e timão de spelljammer. Isso não significa que eles já usaram timões ou estiveram fora da Rocha antes em suas vidas. Há uma infinidade de possibilidades de aventuras em Bral, seja na superfície ou abaixo dela. Para mais informações sobre a Rocha de Bral, consulte o Apêndice 4 do livro *A Concordância do Espaço pelo Oculto*.

Finalmente, o Mestre “onívoro” pode usar esta caixa como fonte de novas ideias e material de origem. (A frase “Mestre onívoro” pretende ser um baque — o escritor uma vez descreveu sua própria campanha como um “aspirador de pó cósmico, sugando cada ideia fantasiosa que cruzou seu caminho”.) As raças do cenário de campanha SPELLJAMMER têm poucos motivos para visitar os terrestres no dia-a-dia, mas sua presença pode resultar em aventuras interessantes. Um caso de introdução de arma de pólvora nos reinos em Waterdeep é descrito na página 50 deste livro. Outras ideias podem incluir atuar como guarda-costas de um membro dos ocultos fazendo negócios com um chefe local, ou tropeçar em um grupo de busca élfico procurando por um timão spelljamming perdido por aí. Os aventureiros não precisam viajar para o espaço para se beneficiar dos mundos do cenário de SPELLJAMMER.

Chegando lá: Ir Ao Espaço

O primeiro obstáculo para qualquer personagem é ir para o espaço. A barreira de longa data para as viagens espaciais na fantasia tem sido o fato de que não há nada lá em cima, em

comparação com as hordas de dragões e legiões de orcs em solo.

No entanto, uma vez que os personagens saibam que o espaço é mais uma fronteira, eles procurarão maneiras de chegar lá.

Aqui estão várias maneiras de iniciar os terrestres em seu caminho para o espaço.

O Artefato Antigo: No fundo das minas assombradas localizadas perto da atual base de operações dos heróis, ou no topo da torre abandonada do mago louco, há uma grande área com teto abobadado. No centro da abóbada está um enorme navio (provavelmente um comerciante ou outro navio menos poderoso, mas para quem nunca viu um antes, é grande e impressionante). A câmara é guardada por criaturas adequadas para desafiar os aventureiros, como guardiões de pedra ou golems. O navio tem uma óbvia poltrona (o timão de spelljamming) montado no convés da popa, juntamente com quaisquer outros tesouros que o Mestre deseje adicionar.

O navio é muito grande para passar pelas grandes portas, mas uma série de botões marchetados marcam o pódio na parede oposta da sala. Ao toque de um dos botões, a cúpula acima se abre, revelando uma ampla passagem para a luz do sol. Com um pouco de experiência, o personagem do jogador sentado no trono pode descobrir como operá-lo para controlar o navio. Observe que aprender a operar envolve aprender sutileza com os controles; a primeira tentativa de sair do poço provavelmente colocará o navio (e todos a bordo) além da órbita da lua antes que as ações possam ser revertidas.

Esta opção fornece um navio totalmente operacional para os jogadores imediatamente. É recomendado se eles, através de suas aventuras mais recentes, fizeram algo importante, como salvar o mundo de um poder sombrio e maligno, e agora está procurando novas aventuras.

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO



Mover-se pelo espaço nada mais é do que visualizar mentalmente a distância e a direção (geralmente dadas pelo navegador, com base em mapas) que o navio deve se mover e desejar que a nave se mova naquela direção. A sensação foi comparada a mover um membro que adormeceu — uma sensação de formigamento, embora não tão dolorosa quanto a análoga.

O timoneiro está ciente das ações dos outros no navio como se estivesse no convés de popa (ou local semelhante em outros navios). Os movimentos gerais da tripulação e dos oficiais não são percebidos, a menos que o condutor esteja prestando atenção.

Quando o navio encontra outro objeto no espaço, o spelljammer geralmente é o primeiro a detectá-lo, mas apenas porque faz com que o navio desacelere para evitar uma colisão. O mago ou sacerdote pode identificar o outro objeto em termos gerais: maior ou tamanho semelhante,



O Antigo Artefato, Parte 2: A configuração é a mesma de antes, dentro de um “padrão” de masmorra tradicional. Em vez do navio, os heróis encontram o próprio timão, que pode ser qualquer coisa, desde uma simples cadeira até um trono ornamentado. A cadeira irradia uma aura mágica muito forte. O Mestre de bom coração pode fornecer um livro ou diário descrevendo o uso da cadeira (inútil em sua configuração atual, presa ao chão). Os menos caridosos colocarão as instruções para montar e usar em outro lugar da masmorra, ou em outro país, e os verdadeiramente cruéis não fornecerão nenhuma instrução. Neste caso, os heróis provavelmente terão que encontrar um sábio familiarizado com tais assuntos e, uma vez que o propósito do objeto seja conhecido, mantê-lo em segredo e fora do alcance de outros que possam estar interessados.

O Pergaminho: Uma versão ainda mais desagradável do que acima. Os heróis não encontram nem timão nem navio, mas apenas um pergaminho com três magias de *criar timão menor* e instruções gerais sobre como usar o item. As instruções seriam: “Encontre um navio adequado de não mais que 50 toneladas, monte a cadeira desejada para ser o timão em sua seção traseira, tenha um usuário de magia sentado na cadeira e lance a magia para transformar a cadeira em um timão.”

A tonelagem, é claro, está em toneladas espaciais, que são maiores que as toneladas navais, então um navio menor provavelmente será usado. Tenha em mente as limitações de ar e tripulação no grupo. O “navio adequado” mencionada no pergaminho é um navio espacial, mas a menos que os heróis tenham conhecimento do espaço, eles podem tentar usar um barco fluvial ou uma embarcação leve.

Esta versão provavelmente levará os indivíduos, sobrecarregados, para o espaço. Seria uma boa ideia se Bral ou um navio espacial real passasse na área antes de seu ar acabar.

O Sábio: Os heróis são contratados por um sábio para investigar viagens no espaço. Se o mundo em que os heróis estão já estiver na cosmologia, o sábio pode contratá-los para procurar o artefato ou livro mencionado nas seções acima. Caso contrário, ele fará com que os heróis testem várias ideias interessantes para entrar no espaço, incluindo:

Uma carruagem puxada por cisnes;
Uma sela nas costas de um dragão encantado;

Um enorme balão;

Uma esfera de latão contendo o orvalho da manhã. Como o orvalho sobe em direção ao sol, a esfera será levada com o orvalho em direção ao sol;

Asa deltas, usadas a uma altura nunca tentada.

Uma máquina, construída a partir de antigos desenhos gnômicos, que imita os próprios pássaros.

Uma enorme torre cheia de pólvora e incendiada. Os heróis estão no topo da torre dentro de um *cuco de força*. A explosão atira os heróis para o espaço.

Uma escada dimensional que se estende continuamente à medida que você sobe, os degraus inferiores vão desaparecendo conforme outros degraus aparecem acima.

Sendo este um mundo fantástico, todos os métodos acima funcionam até certo ponto. Eles levarão os heróis para as bordas da atmosfera de seu planeta, pelo menos três quilômetros acima, bem acima da cobertura de nuvens.

O Mestre pode então escolher o próximo movimento para os heróis. Se eles continuarem, farão uma longa viagem até a lua mais próxima (digamos, 3-18 dias, sendo gentil). Se o navio deles não tiver tonelagem suficiente para mantê-los vivos, eles experimentarão os perigos de sufocamento no espaço (*pedras iônicas* e magias *palavra de recordação* ajudam aqui). Se o navio conseguir alcançar o corpo celeste mais próximo, eles também devem encontrar habitantes e aventuras lá.

O Mestre também pode optar por dar aos heróis um vislumbre de um navio

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO

spelljamming (ou o *Spelljammer* em si) enquanto estão no espaço, então forçam seu retorno (os cisnes tornam-se confusos, o dragão atinge seus limites de resistência, o orvalho escapa da bola de latão ou a magia fica sem gás). Nesse caso, os heróis são encorajados a refinar seus métodos (eles viram um grande navio no espaço) e tentar novamente.

O Mestre também pode optar por forçar um encontro com um navio, seja um comerciante, pirata ou traficante de escravos. Isso abre outras opções para os jogadores, incluindo entrega em Bral ou ser levado para outro planeta à venda.

A natureza da escolha do Mestre depende de quão profundamente ele deseja trazer os personagens dos jogadores para o universo do SPELLJAMMER. Este “primeiro encontro” pode potencialmente ir em várias direções: pirataria, motim, escravos fugitivos ou apenas encontrar-se na Rocha de Bral procurando uma maneira de voltar para casa.

Alienígenas de Outro Planeta: Os heróis são chamados por um senhor local para investigar uma série de desaparecimentos em uma parte distante de seus domínios. Os heróis descobrem que os desaparecimentos são o resultado de escravagistas neogis que chegaram e pegaram um lote de novos escravos. O navio no chão deve ser uma viúva negra neogi, com uma tarântula em órbita. Os heróis podem ser capturados pelos malignos neogis (uma tripulação padrão com escravos pessoais de *umber hulk*) ou derrotá-los e capturar a viúva negra.

Se os heróis falharem em derrotar os neogis, eles se encontrarão no espaço involuntariamente até que escapem ou sejam mortos. Se os heróis derrotarem os neogis, eles devem lidar com vários problemas: descobrir como operar a viúva negra (seja um *lifejammer* ou um *timão menor*), derrotar a tarântula em órbita e, em seguida, defender-se contra o primeiro navio que assume que os heróis são neogis malignos e os ataca.

O Enviado: Os personagens, renomados por suas terras (ou talvez até pelos

governantes da terra), são convocados ao tribunal para investigar as reivindicações de um estranho comerciante. O comerciante é um gigante azul alto com um rosto estreito (um *oculto*), e está oferecendo um trono mágico em troca de um preço exorbitante (algum artefato de poder nas mãos dos heróis, ou que os heróis devem ir e buscar).

O trono mágico é um *timão menor*, e o *oculto* o está usando para ver se esta parte do mundo é civilizada o suficiente para abrir relações com as nações espaciais. Se o *oculto* for atacado, tentará escapar e não retornará por cem anos. Uma boa reviravolta seria um mago rival que desejasse o item para si e matasse o *oculto* para possuir o *timão*.

O Acidente, Parte 1: Há uma chuva de meteoros uma noite quando o grupo está ao ar livre. Durante a chuva, um meteoro particularmente grande passa por cima, deixando um rastro de fogo. Ele passa diretamente sobre os heróis, quando repentinamente explode, mudando de direção e caindo nas montanhas próximas. Os heróis podem investigar se quiserem.

É um navio mercante que caiu com a chuva de meteoros. Está quase destruído, seu casco espalhado por uma linha de uma milha marcada na montanha. A tripulação (o que restou deles) está morta, mas o *timão* de spelljamming e algumas armas ainda estão funcionais. Cabe aos heróis juntar as peças a partir daqui.

Como opção para esta versão do acidente, pode haver um único sobrevivente, que murmura algo sobre “Mancha Negra” antes de morrer. Mancha Negra é um pirata local que abateu o mercante, e se os heróis chegarem ao espaço, ele também estará atrás deles.

O Acidente, Parte 2: Semelhante a situação do acidente da parte 1, exceto que o navio é um navio tirano *beholder*. Seu *orbis* e a maior parte da tripulação morreram no acidente, mas cinco *beholders* e a mãe da colmeia sobreviveram. A missão deles — voltar ao espaço, de preferência às custas de trabalho escravo

vo e, sob a diretiva da mãe da colmeia, procurar conquistar um reino para obter os recursos. Os *beholders* voltarão ao seu comportamento normalmente desagradável se a mãe da colmeia for morta e não procurarão mais retornar ao espaço. Os heróis podem ter uma ideia da vida espacial desta aventura, ou os *beholders* podem ter um prisioneiro, um mago capaz de lançar uma magia *criar timão menor*.

O Acidente, parte 3: Semelhante ao acidente parte 1, exceto que o acidente envolve uma caravela élfica. A tripulação e o barco não têm grande danos (no geral, mas ajuda médica e reparos serão necessários). As forças do mal estão tentando matar os elfos espaciais e tomar o navio. Os heróis provavelmente terão ideias semelhantes, embora sem matar. Além disso, um segundo navio de guerra aparecerá em poucos dias para encontrar o primeiro e matar qualquer um que tenha encontrado o *timão* a bordo.

A Porta: Por fim, a maneira mais simples de levar os personagens ao espaço às pressas — uma porta de *masmorra* (ou armadilha, diga-se de passagem) que é um buraco dimensional, que lança os heróis em uma esfera distante, com estrelas desconhecidas, em um lugar chamado Rocha de Bral, sem nenhum caminho para casa a não ser que se aprenda sobre os costumes dos nativos e seus estranhos barcos.

Aventuras Espaciais

Uma vez que os heróis tenham chegado ao espaço (por qualquer meio) com um navio decente, o próximo passo é descobrir o que eles estão fazendo lá em cima. Existem várias opções, dependendo da tendência dos próprios aventureiros.

Aventurando: Isso geralmente é descrito como “passear por aí e ver o que nos ataca”, o Mestre deve ter alguns encontros pré-definidos para esse tipo de grupo (covis de tesouro, minas anãs abandonadas etc.) e adicionar livremente

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO



ou menor. Timoneiros de longa data podem adivinhar até mesmo a partir disso que tipo de navio ou objeto estão próximos (um asteroide “parece” diferente de um navio anão. A observação visual, seja pelo mago em sua posição no convés ou por um membro da tripulação, é necessária.

O timoneiro pode manobrar o navio lentamente, mas qualquer manobra real — como virar — tira o navio da movimentação rápida e reduz a velocidade tática. Em combate, o timoneiro é limitado pela sensação do casco e suas capacidades, e não pode manobrar o navio acima de sua capacidade sem ajuda mágica. A tripulação fornece a verdadeira capacidade de manobra do navio durante curvas fechadas e enquanto evita projéteis inimigos.

O combate sob o timão é uma perspectiva assustadora, mas geralmente não letal. O timoneiro está ciente dos danos ao casco como flashes brilhantes de



te encontros aleatórios. Muitas das descrições neste livro são projetadas como ganchos para o Mestre fornecer aventuras e encontros interessantes para os personagens.

Negociação: Um subconjunto de aventuras que geralmente envolve levar o Item A ao Ponto B. A maioria dos itens nessa linha são pequenos e valiosos, variando de componentes necessários para preencher os requisitos de um mago para uma magia ou joias e artefatos preciosos. No último caso, o patrono deve estar certo da honestidade do indivíduo ou muito, muito desesperado para colocar um item mágico de grande poder nas mãos dos personagens. É claro que, além dos encontros ao longo do caminho, pode haver outras pessoas que queiram interceptar os heróis e livrá-los de seus itens, o que nos leva a...

Pirataria: Uma palavra desagradável, então a maioria das pessoas envolvidas nela a chamam de pilhagem de ou fanfarronice. A pirataria é uma ocupação comum para as tripulações espaciais, e há tantas cidades baseadas na pirataria quanto no comércio (elas são feitas da mesma moeda e um pirata um dia pode ser um comerciante no dia seguinte). Os melhores piratas abrem caminho pelas estrelas, heróis lendários que são gentis com os fracos e perigosos com os fortes. Os piores são chamados de saqueadores e salteadores, e deixam um rastro de sangue fluindo no vazio. Ambos são caçados por quaisquer autoridades locais existentes, mas para os salteadores não há piedade.

Um pirata especializado é um corsário, um agente livre que serve a nações baseadas no espaço como invasor, escolhendo seus alvos entre os navios dos inimigos daquela nação. Na realidade, os corsários estão menos preocupados com esses detalhes e vários atacaram “acidentalmente” navios amigos.

Marinhas e Militares Locais: Esses tipos de aventuras tendem a ser entendidos em tempos de paz, mortais em tempos de guerra. Cada pequena cidade

mantém uma frota de milícias encarregada de patrulhar sua órbita, ajudando navios em perigo e repelindo possíveis ameaças.

A guerra é uma ocorrência comum no espaço e ataques indiscriminados logo põem em jogo muitas facções. Missões de guerra típicas incluem patrulha, busca e destruição de navios inimigos, missões de espionagem e ataques totais. Cidades guerreiam entre si por comércio ou para resolver impasses, guildas de comércio lutam por patronos e rotas, e várias raças estão envolvidas em batalhas contínuas (os beholders, por exemplo, contratam militares e corsários entre os humanos para lutar contra outros beholders).

Exploração: Por todos os anos que os homens navegaram no vazio e cruzaram o flogisto, há muitas coisas que os homens não sabem sobre o universo. O espaço de fantasia é um universo não de teóricos e cientistas, mas de exploradores e aventureiros, cuja solução para testar o que está além de uma concha é viajar até lá e descobrir. Os exploradores são excelentes patronos para esse tipo de aventura, já que financiam explorações de bom grado em novas áreas para receber mapas detalhados de novas terras.

Intriga: Um tipo de aventura mais sorrateira, adequada para ladinos e para aqueles que preferem a (relativa) segurança das cidades. As várias facções e raças do espaço lutam continuamente umas contra as outras pelo domínio: Exploradores contra Xenos, irmandades militares umas contra as outras, magos contra competidores e os neogis contra todos. As longas distâncias e a relativa falta de informação tornam os espões e batedores muito valiosos no espaço.

A Vida em Outros Planetas

Muitos dos mundos de fantasia compartilham criaturas, espécies e tipos de governo semelhantes. Um nativo de Waterdeep não estaria totalmente perdido em Greyhawk, e um elfo de Silvanesti

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO

poderia se encaixar nas cortes élficas de Evermeet. Outros planetas não necessariamente partilham de mesmas compatibilidades e o Mestre pode criar mundos para atender a proposta de fantasia e atender as necessidades da aventura.

Tipos de Mundos e Suas Formas de Vida

O método mais fácil de povoar outros mundos, além de criar monstros novos para todos os planetas e terrenos possíveis, é usar criaturas já existentes em diferentes situações. Certos tipos de planetas são mais receptivos a tipos específicos de criaturas do que outros (peixes não sobrevivem bem em mundos de fogo, por exemplo).

Dada a escolha de sobrecarregar o Mestre com ainda mais monstros, alguns dos quais seriam variantes de tipos existentes, o Mestre pode optar por usar os seguintes truques para fazer seus mundos parecerem diferentes e dar aos heróis monstros e encontros inesperados.

Monstros por Tipo de Mundo

A seguir estão exemplos gerais de habitantes típicos dos vários tipos de mundo (os quatro tipos elementais, descontando por enquanto o “quinto” elemento usado pelos personagens de Kara-Tur).

Tipo Terra: há várias opções já conhecidas listadas nos *Monstruous Compendiums*, nos *Monster Manuals* e no tomo FIEND FOLIO que os precederam. Na verdade, muitos dos monstros destes livros nunca verão a luz do dia em campanhas comuns e como tal, podem ser usados em mundos alienígenas. (Então, novamente, quem quer admitir que seu paladino foi comido por um caracol mangual em uma Esfera de Cristal planetária distante?)

Tipo Fogo: Os mundos do tipo fogo tendem a ter criaturas semelhantes a elementais do fogo, como a salamandra, efreet e azer, mas também análogos baseados em fogo de criaturas existentes

(como um urso de fogo). Esses análogos têm a mesma aparência, dados de vida e ataques de suas versões regulares, mas, além disso, são feitos de fogo elementar, plasma, rocha derretida e outros materiais. Como regra geral, essas criaturas terão as seguintes habilidades especiais:

Eles infligem 1-6 pontos de vida adicionais em dano de fogo ao dano normal para cada classe de tamanho. (Tamanho P = 1d6, Tamanho M = 2d6, Tamanho G = 3d6, Tamanho L = 4d6 e Tamanho A = 5d6.)

Eles são mais vulneráveis ao frio, sofrendo dano dobrado por ataques de frio. Eles são vulneráveis até mesmo ao frio que consideramos temperaturas confortáveis, recebendo 1d6 pontos de dano para cada rodada de exposição a essas temperaturas frias, eventualmente queimando ou fundindo-se em um pedaço de rocha inanimada.

Tipo Água: mundos deste tipo têm uma rica diversidade de vida aquática. Todos os peixes, baleias e criaturas que respiram água são possíveis em mundos do tipo água, incluindo tritões, sahuagin, elfos marinhos e locathah. O Mestre pode dobrar o tamanho e os dados de vida dessas criaturas, pois elas são perfeitamente adaptadas para seus mundos (criando tritões gigantes, por exemplo). Os Mestres também podem pegar criaturas que normalmente respiram ar e criar uma versão aquática (como um beholder que respira água, que ao contrário do olho das profundezas retém o uso de seus olhos). Nas ilhas que rompem a superfície da água, também será encontrada vida do tipo terra.

Tipo Ar: mundos especializados em criaturas que voam. Dragões, djinn, aarakokra e outras criaturas aladas serão comuns. O Mestre pode dobrar os dados de vida e o tamanho dessas criaturas para representar sua natureza adaptativa a um mundo sem superfície, e os voadores aqui nunca precisam pousar. O Mestre também pode modificar as criaturas existentes para voar (o airboar,

por exemplo, que tem asas de morcego). Essas criaturas terão uma velocidade igual à velocidade de solo de seu análogo terrestre dobrada e terão uma classe de manobrabilidade de C ou D (50% de chance para qualquer um).

Aparência do Monstro

Uma das grandes vantagens para os jogadores de AD&D é que, uma vez que os monstros básicos são conhecidos e gravados na memória, eles se tornam um livro aberto para os jogadores. Suas fraquezas e vulnerabilidades são bem conhecidas o suficiente para que um grupo preparado possa enfrentar a maioria dos monstros com vulnerabilidades especiais. Isso é particularmente verdadeiro para monstros especializados a ponto de um único tipo de ataque afastá-los ou matá-los.

Esta situação faz sentido na maioria dos planetas natais, onde os heróis têm pelo menos uma familiaridade passageira com contos de rakshasa, esquisitices aquáticas e outras criaturas. Mas nas novas terras pelo espaço, nem sempre é assim. Um herói nem sempre deve ser capaz de identificar um monstro de sua campanha inicial e fazer com que os mesmos truques funcionem em todos os casos.

Uma maneira de lidar com esse problema (com exceção dos novos monstros, que são bons se houver tempo) é mudar a aparência dos monstros. Todas as habilidades, dados de vida e estatísticas brutas permanecem as mesmas, mas a criatura, se humanoide, assume uma aparência não humanoide; se normalmente é avermelhado e se parece com uma vaca, agora é azul e se parece com uma raposa gigante.

Um exemplo da própria campanha deste escritor: O grimlock do tomo FIEND FOLIO é uma criatura que provavelmente não reaparecerá no *Monstruous Compendium*. Essas criaturas aparecem como humanoides de pele cinza com dentes afiados e olhos vazios, e são particularmente vulneráveis

CAPÍTULO 1: CAMPANHAS NO ESPAÇO



dor, mas pode facilmente manter o controle. Em certas circunstâncias (um acerto crítico), a dor pode derrubar o timoneiro, reduzindo a velocidade do navio até parar.

Muitos timoneiros descreveram a sensação de se fundir com o navio, comparando-a à sensação de voar pessoalmente entre as estrelas. Às vezes, eles tendem a menosprezar guerreiros, ladinos e outros, considerando-os como meros passageiros no navio maravilhoso em que o mago ou sacerdote se tornou.



a magias de som ilusório enquanto são invulneráveis a ilusões visuais. A maioria dos meus jogadores conhecia essa descrição e trazia as magias necessárias quando eles apareciam. Eles viajaram para outro mundo e encontraram mais grimlocks, mas desta vez eu os mudei *na aparência apenas* para se parecerem com lulas terrestres com armas em seus tentáculos. Confrontados com as “lulas terrestres”, os jogadores lutaram como se estivessem encontrando as feras pela primeira vez (o que eram), enquanto que o tempo todo estavam tentando descobrir por que eu estava lendo o tomo FIEND FOLIO.

Mudanças na aparência podem ser menores (elfos azuis) ou maiores (gigantes com cabeças devoradoras de mentes, mas nenhuma de suas habilidades psíquicas). As limitações das aparências cabem ao Mestre, embora ele deva anotá-las se os heróis voltarem procurando pelas “Lulas terrestres não afetadas por ilusões”. Exemplos de mudanças de aparência são:

Mudança de cor (elfos azuis)

Mudança no tipo de carne (humanos escamosos)

Aparece como uma criatura relacionada

Aparece como uma criatura de uma espécie diferente

Aparece com a cabeça de uma criatura diferente (dragão, cavalo, etc.)

É translúcido ou desbotado, mas ainda visível (sem penalidades para acertar)

Mudança nas Estatísticas dos Monstros

Uma modificação mais complicada é alterar uma ou mais estatísticas do monstro para refletir sua aparência em um novo ambiente. Isso é mais arriscado do que apenas mudar a aparência dos monstros, pois pode afetar o jogo severamente, muitas vezes criando criaturas imortais ou aquelas que os jogadores podem usar a seu favor.

Aqui estão algumas mudanças gerais nos monstros que podem preservar sua função e as limitações dessas mudanças.

Frequência: Nunca mais do que o dobro ou menos da metade.

Classe de Armadura: Aumente ou diminua em apenas 1 ponto.

Movimento: Dobro da velocidade na melhor das hipóteses.

Dado de Vida: Dobre na melhor das hipóteses, além de dar uma pista aos jogadores aumentando o tamanho.

Número de Ataques: Dobrado, mas nunca mais que quatro por rodada.

Dano/Ataque: Deixe como para o monstro normal.

Tamanho: Veja em Dado de Vida acima.

Em geral, altere ataques especiais, defesas especiais e, em particular, resistência mágica por sua conta e risco. Ao modificar essas habilidades especiais, tente trocar por uma habilidade especial igual ou mais fraca. Por exemplo, uma criatura que só pode ser atingida por prata pode ser alterada para uma que só pode ser atingida por ferro frio, mas não para uma que só pode ser atingida por armas mágicas. O primeiro caso surpreenderia e atrapalharia o personagem, enquanto o segundo daria uma vantagem muito grande ao monstro. Além disso, um monstro que fosse mais resistente a certos ataques eventualmente expulsaria seus primos normais e se tornaria o tipo dominante de criatura.

Um exemplo de um ataque especial modificado é nosso beholder/bartender na Rocha de Bral. O olho do raio da morte é desativado e substituído por um que projeta uma magia de *detectar mentiras*. O resultado é um monstro mais orientado socialmente, que pode sobreviver melhor em uma cidade, já que a maioria dos clientes sabe que não será nocauteado (claro, ele mantém sua habilidade de desintegração com outro olho).

Desembarque! Chegando em Planetas

Os mundos de fantasia são grandes entidades em si mesmos e geralmente são desenvolvidos à medida que os jogadores se movem por eles. Em campanhas terrestres, o Mestre geralmente pode ficar um passo à frente dos jogadores — se eles se moverem em direção às montanhas “intransponíveis” na borda do mapa, o Mestre terá a chance de construir mais mundo antes que eles cheguem.

No espaço de fantasia, esse problema para os mestres é intensificado porque os jogadores têm mais mobilidade. Eles podem pousar efetivamente em qualquer lugar da superfície planetária, o que parece exigir que planetas inteiros sejam criados no atacado antes que o jogo possa prosseguir.

Esse não é o caso. A maioria dos mundos de campanha não são globos completos e são desenvolvidos ao longo do tempo. O “outro lado do mundo” tende a ficar vago e com grandes áreas de terreno semelhante até que os heróis cheguem lá.

Como regra geral, quando os aventureiros pousam em um planeta, eles descem onde o Mestre diz que descem. Se o outro lado de Toril ainda não existe, eles não podem pousar lá.

Isso soa um pouco duro, mas tomado como regra do grupo, faz sentido. Se o Mestre tem planos e aventuras em torno do equivalente fantasioso de Nova York, não faz sentido desembarcar os heróis em Istambul e esperar que eles façam a viagem. As aventuras tendem a acontecer perto dos aventureiros — quando os bárbaros espaciais pousam no planeta deserto com as ruínas de uma raça antiga, essas ruínas geralmente estão a uma curta distância. Esta é uma convenção usada regularmente na ficção e pode ser usada aqui também.

A exceção a isso é quando os heróis sabem para onde estão indo. Um nativo de Krynn, por exemplo, que desembar-

que nos Reinos pela primeira vez, pode ser colocado pelo Mestre como ele achar adequado (de preferência com um olho na aventura e dentro dos desejos do jogador — se eles pedirem para pousar em algum lugar bastante afastado da civilização, fazê-los descer em Waterdeep não é uma boa ideia). Um nativo dos Reinos provavelmente pode identificar sua terra natal do espaço e, como tal, ser capaz de pousar da maneira que achar melhor.

Ao pousar, o Mestre deve verificar o tempo, de acordo com o livro *Concordância*. Ventos fortes ou chuvas podem reduzir a chance de pousar com segurança. Os personagens podem escolher outra área de pouso, optar por enfrentar a tempestade (com possíveis danos decorrentes) ou simplesmente esperar a tempestade passar no espaço. Este último envolveria encontros possíveis adicionais enquanto se espera que as nuvens se dissipem.

Quando o Espaço e Solo se Encontram

Uma das principais regras a ter em mente ao introduzir o cenário SPELLJAMMER em campanhas de fantasia estabelecidas é que eles são mundos muito separados e um não deve superar ou sobrecarregar o outro.

As civilizações no espaço se consideram superiores aos povos terrestres, e a maioria de seus cidadãos não se preocupa com o estado dos Reinos ou das Guerras em Dragonlance — em uma enorme galáxia de miríades de esferas, isso simplesmente não importa para eles. Eles têm seu próprio provincianismo, lidando com navios e piratas. Seus assuntos de discussão são incursões neogis e guerra civil beholder, dois assuntos que deixariam um ouvinte terrestre acreditando que ele estava na companhia de mentirosos profissionais. As demandas de seu espaço são diferentes das demandas “dos de baixo” e, como tal, as duas não se misturam.

Isso não quer dizer que eles não saibam da existência um do outro; simplesmente, isso não importa. As nações terrestres ouvem histórias de armadas espaciais e as traduzem em frotas equivalentes, sem entender totalmente a diferença de custo e potência. Os poderosos e os aventureiros de ambos os mundos se conhecem e muitas vezes tentam ligar os dois mundos. Os magos, em particular, estão muito interessados nas diferenças entre os que vivem no espaço e os terrestres.

Nos Reinos, por exemplo, Khelben de Waterdeep e Elminster do Vale das Sombras são magos poderosos. Eles conhecem os spelljammers e os navios que cruzam regularmente os céus sobre suas cabeças. Khelben tem um interesse ativo, enquanto Elminster prefere viagens dimensionais mais rápidas e fáceis, e tem menos a ver com tais assuntos. O Senhor de Waterdeep está ciente do navio espacial, mas só ouve o que Khelben tem a dizer sobre isso quando um estranho navio atraca no porto com itens estranhos e incomuns. O Senhor do Vale das Sombras, que dirige uma comunidade muito menor, não sabe nada sobre spelljammer e civilizações espaciais, já que está preocupado com as tropas invasoras do Forte Zhentil.

Se as invenções do espaço (como arma de fecho de roda e a pólvora negra) ameaçarem sobrecarregar uma campanha terrestre, o Mestre tem total permissão e autonomia para corrigir a situação. Em Greyhawk, por exemplo, a pólvora não funciona, embora, se retirado do planeta, recupere suas habilidades.

A lacuna entre chão e o espaço é tanto um estado de realidade quanto um estado de espírito. As campanhas terrestres podem ocorrer de maneira tranquila e eficaz sem interferência do espaço, e as legiões de nascidos no espaço podem lutar entre si sem preocupar as nações dos vários planetas.

A razão? Simplificando, porque eles não têm um terreno comum.

CAPÍTULO 2: SPELLJAMMERS



Por que Navios no Espaço?

Os cascos básicos das nações humanoides que viajam pelo espaço revelam suas origens aquáticas. Os primeiros navios humanos no espaço eram embarcações marítimas modificadas, assim como os primeiros navios que a maioria dos aventureiros terrestres levam ao espaço pela primeira vez são galeões e caravelas equipados com timões de spelljamming. Essas embarcações são fáceis de adquirir e familiares para suas tripulações.

Mas a natureza do timão não limita os navios à vela como os únicos tipos de navios encontrados no espaço, como mostram claramente as montanhas cidadelas voadoras dos anões nas montanhas e as borboletas élficas. Por que então os homens levam navios ao espaço?

A forma e a organização do navio marítimo básico são ideais para atividades de uso como um Spelljammer. O plano de gravidade fica muito baixo no navio,



Definição de Termos

Nome: Nome comum do tipo de navio descrito.

Construído Por: Casco geralmente construído por esta raça.

Usado Principalmente Por: As principais raças que utilizam este tipo de navio. Outras raças além das listadas podem usar esses tipos de navio, a menos que indicado de outra forma, mas geralmente os usuários serão um dos tipos listados.

Tonelagem: A tonelagem do navio determina os pontos de vida do casco e a quantidade de tripulantes e passageiros que podem ser transportados com segurança.

Pontos de Casco: Quantidade de dano que o navio pode sofrer antes de se partir.

Tripulação: O número antes da barra é o número necessário para operar o navio em sua classe de manobrabilidade ideal. O número após a barra é o número máximo de passageiros e tripulantes do tamanho de um homem que o navio pode transportar sem sobrecarregar seu envelope de ar.

Classe de Manobrabilidade: A classificação para a capacidade de manobra do navio. Isso afeta a capacidade do navio de virar e evadir em combate. A é a melhor classificação, F a pior.

Pouso: Se o navio pode pousar com segurança em terra ou na água sem bater. Isso não afeta navios em órbita ou usando docas espaciais. Se uma porcentagem for dada, essa é a chance que o navio tem de pousar com sucesso.

Categoria de Armadura: A resistência do casco do navio, dada como um número semelhante à Classe de Armadura de um personagem.

Resistência: Jogada para teste de resistência do navio. Veja a tabela na pág. 25 da *Concordância do Espaço pelo Oculto*.

Tipo de Propulsor: A forma do motor spelljammer normalmente encontrada

com este tipo de navio. Motores substitutos e alternativos são comuns, mas, em geral, esse tipo de motor é o mais adequado para o navio.

Classificação do Navio: A velocidade do navio em combate. Os navios que usam timões maiores ou menores são indicados como tal e têm velocidades variáveis de acordo com o conjurador que maneja o timão.

Armamento Padrão: O armamento típico do navio. Mais do que qualquer outro recurso, o armamento varia mais de navio para navio. Esses são padrões, mas proprietários individuais personalizam seus navios. A tripulação necessária para equipar armas típicas também é indicada. Isso é em adição da tripulação necessária para as manobras do navio.

Carga: Quantidade de espaço disponível para carga, passageiros e outros diversos, uma vez tomadas os espaços necessários para armas, tripulação e timão. Este espaço pode ser usado para transporte de carga ou para outros usos (como mais armas).

Comprimento da Quilha: O comprimento do navio, de proa a popa.

Comprimento da Boca: A largura do navio em seu ponto mais largo, de um bordo a outro.

Descrição: Um resumo geral do navio e sua aparência.

Tripulação: Uma lista da tripulação típica do navio, juntamente com as posições normais ocupadas por seus usuários típicos. Se os proprietários de um navio geralmente têm uma cadeia de comando organizada, isso é mencionado aqui. A localização do timão e da ponte também é frequentemente observada aqui.

Usos do Navio: Alguns navios são mais adequados para tarefas específicas do que outros. Esta seção lista os usos mais comuns para os vários tipos. Embora existam navios lulas para aterrisagem em solo e navios mosquito encouraçados, eles são raros quando comparados com o número de navios

lulas encouraçados e navios mosquitos para aterrissagem.

Outras Configurações: Esta seção lista as alternativas comuns para os vários tipos de navios, como mais blindagem, mais capacidade de manobra, modificações para raças específicas ou tarefas especiais. O Mestre é livre para lançar essas versões alternativas nos jogadores para mantê-los alertas. Simplesmente trocar um tipo de arma por outro que não está listado na seção, a menos que a mudança afete uma grande porcentagem de navios de uso comum.

Esta seção também descreve como as várias raças que comumente usam um navio em particular a modificam para seus próprios fins.

Nas descrições a seguir, os navios são apresentados em ordem de tonelagem, do mais leve ao mais pesado.

MARIPOSA

Construído Por:	Elfos
Usado Princ. Por:	Elfos
Tonelagem:	1 tonelada
Pontos de Casco:	1
Tripulação:	1
Classe de Manobra:	B
Pouso — Solo:	Sim
Pouso — Água:	Sim
C. de Armadura:	8
Resistência:	Cerâmica
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor
Clas. do Navio:	Quanto ao timoneiro
Armamento Padrão:	Nenhum
Carga:	½ tonelada
Comp. da Quilha:	6 m
Comp. da Boca:	1,5 m

Descrição

A mariposa é a menor navio padrão no espaço de fantasia e tem pouco mais que um timão de *spelljammer* modificado instalado em sua pequena forma de borboleta. Ele carrega um único passageiro/capitão/timoneiro, que se senta logo à frente das asas. A mariposa não é recomendada para viagens longas, devido ao seu tamanho pequeno

e construção delicada. Viajar apressadamente é comparado a cavalgar um cavalo incansável por vários dias — você chega aonde quer chegar, mas não com muito conforto.

A mariposa tem espaço interno insuficiente para qualquer coisa além de itens pessoais em seu pequeno porão de carga. O navio é muito pequeno para carregar qualquer armamento grande. A mariposa nada mais é do que uma extensão do próprio usuário.

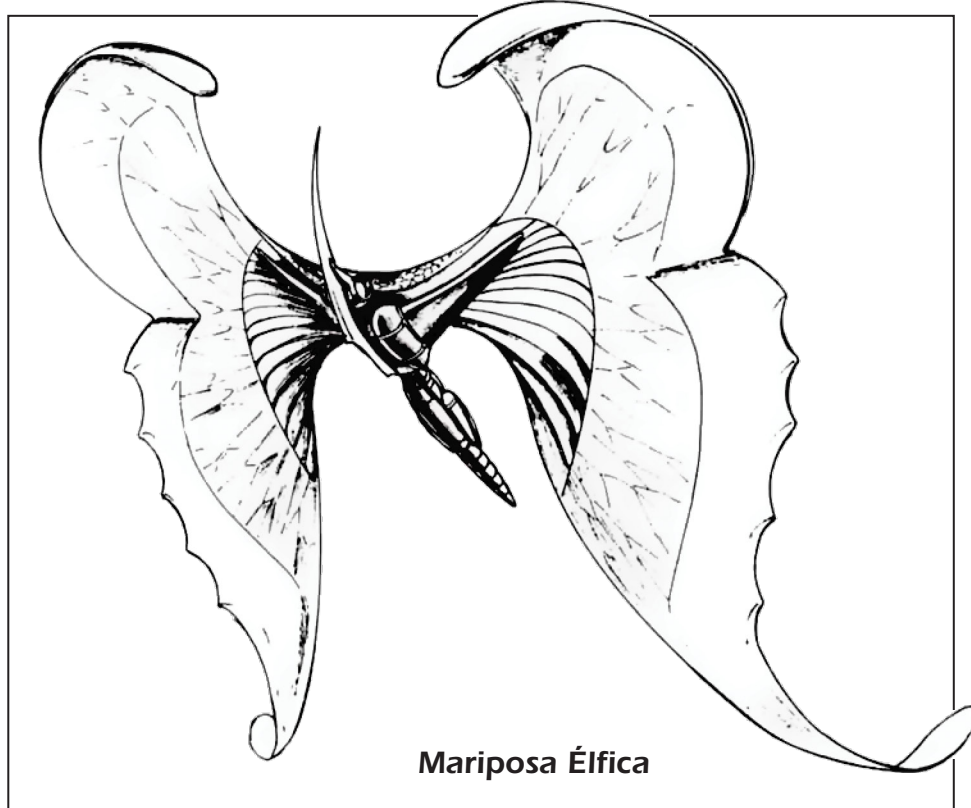
Usos do Navio

Mensageiro: Em sua configuração de *spelljammer*, a mariposa é melhor para transportar mercadorias leves em curtas distâncias interestelares. A mercadoria mais leve a carregar é a informação, então a mariposa geralmente serve como um mensageiro entre frotas élficas separadas pelo vazio ou em esferas totalmente diferentes. Tais missões

são perigosas para esses mensageiros, chamados em sua língua de “cavaleiros solitários”.

Explorador: Da mesma forma, a mariposa é um excelente navio de reconhecimento e espionagem, capaz de entrar em pequenas áreas e fazer a varredura do planeta. Dirigindo-se para o grande corpo solar mais próximo é uma tática favorita para o ‘piloto solitário’ que procura escapar de perseguidores perigosos.

Bote de desembarque: Às vezes, os proprietários retiram motor de *spelljamming* e o substituem por um motor mais convencional. Nesta configuração, a mariposa é inútil para viagens interplanetárias, mas adequado para saltos curtos dentro e fora da atmosfera ou entre navios. A marinha élfica segue uma política estrita de permitir apenas que navios sem timão cheguem ao planeta, então esse uso de mariposas como



Mariposa Élfica



em alguns casos quase alinhado com a própria quilha. O navio é funcional e feito para resistir a pressões de várias direções. Seu layout, com tripulação limitada sob o comando de um capitão e seus oficiais, facilita o manuseio no espaço. Até mesmo o cordame, os remos e outros móveis do convés a bordo auxiliam na manobra do navio. Finalmente, os tamanhos padrão dos navios se encaixam nos requisitos de tonelagem dos timões de spelljamming.

Outros objetos podem e foram levados para o espaço, incluindo monumentos, pedregulhos, várias pirâmides e algumas criaturas grandes, como dragões. As criaturas vivas parecem ficar chateadas por serem usadas como navios e muitas vezes tentam voltar para suas casas o mais rápido possível, ficando fora de controle se não. Castelos e outros edifícios presos ao solo não se moverão a menos que sejam liberados de suas amarras, e então eles experimentam sérios problemas quando o plano



embarcações de desembarque é muito comum.

Pequenos batedores: Outro lugar para uma mariposa sem um *timão de spelljammer* é em combate corpo a corpo com navios inimigos. Grandes encouraçados élficos da classe armada (veja abaixo) carregam várias mariposas sem motor de spelljamming. Embora esses navios não consigam realizar voos interplanetários, elas são capazes de atacar navios inimigas. Os controles são colocados no assento da mariposa, e os navios são tripulados por arqueiros ou magos, para enfraquecer um alvo antes do ataque principal.

Outras Configurações

Versões desativadas: Usados como botes de desembarque e pequenos caças, como observado, essas mariposas tiveram seus *timões de spelljammer* removidos e substituídos por motores mais simples e convencionais. Os motores élficos comuns usados para esses navios têm um movimento no mapa tático de 2 espaços por rodada.

Mariposas selvagens: Há uma série de mariposas abandonadas espalhadas pelo cosmo, fruto de missões fracassadas, mensagens não entregues e antigas batalhas. Essas embarcações estão seriamente desenvolvidas, suas asas enroladas sobre si mesmas como conchas. Tais navios podem ter motores funcionais e são Classe de Manobra E e Classe de Armadura 9 até serem ajustados. Os custos de reparo são equivalentes à reforma de metade do casco.

Asa Flamejante: Este tipo de mariposa sem motor não é usado pela frota élfica desde as Guerras Inumanas. A asa flamejante é um navio suicida, carregada com inflamáveis e pilotada para colidir com os conveses inimigos. Usado contra navios de madeira, cada mariposa tem o efeito de dois tiros de um projetor de fogo grego. Os pilotos da asa flamejante são treinados para saltar, se possível. Os elfos até usaram orcs e homens enfeitados para pilotar os navios perto do fim da Guerra Inumana.

MOSQUITO

Construído Por:	Humanos
Usado Princ. Por:	Todas as raças
Tonelagem:	6 toneladas
Pontos de Casco:	6
Tripulação:	1/6
Classe de Manobra:	C
Pouso — Solo:	Sim
Pouso — Água:	Sim
C. de Armadura:	5
Resistência:	Madeira fina
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor timoneiro
Clas. do Navio:	Quanto ao timoneiro
Armamento Padrão:	Nenhum
Carga:	3 toneladas
Comp. da Quilha:	30 m
Comp. da Boca:	4,5 m

Descrição

O mosquito, junto com a mariposa élfica, está entre os menores navios de transporte com *timão de spelljammer* do espaço de fantasia. O mosquito é usado como transporte, barco de desembarque, navio espião e infiltrador. Seu tamanho pequeno o torna inadequado em combate (um bom golpe de uma arma pesada geralmente pode acabar com ele).

Tripulação

O mosquito pode ser pilotado em pleno funcionamento por um único homem, tornando-o valorizado como um viajante estelar pessoal. A baixa capacidade máxima do navio o torna adequado apenas para pequenos grupos, ou para viagens curtas, onde a falta de ar não representará um problema sério.

Usos do Navio

Bote de Desembarque: A maioria dos mosquitos é transportada em navios maiores e usados como transportadores ou embarcações de desembarque para tripulantes individuais. Eles também são usados ocasionalmente como embarcações de resgate e botes salva-vidas alternativos. Frequentemente, os timões são retirados dos mosquitos usados como

botes de desembarque, pois essa é a parte mais cara do veículo.

Navio Espião/Infiltrador: O mosquito não foi feito para resistir em uma luta, mas é um grande navio furtivo. Os mosquitos podem ser facilmente modificados e dificultar a detecção, tornando-os os principais candidatos para missões de espionagem.

Minas Espacial/Bombas: Em seções do espaço com guerras de longa data, os mosquitos são frequentemente despojados de timões e lançados à deriva depois de serem enchidos até a borda com latas de fogo grego e outros inflamáveis. A esperança é que tais minas espaciais caiam nos planos de gravidade de grandes navios inimigas e colidam, incendiando-as. Frequentemente, enxames desses mosquitos inflamáveis são deixados em órbita ao redor de planetas inimigos.

Outras Configurações

Pernilongo: Uma versão simplificada do mosquito, o mosquito é um dos navios mais manobráveis do espaço. Sua Classe de armadura é 8, mas a capacidade de manobra sobe para B. O mosquito é frequentemente usado como uma lançadeira em zonas de alto combate.

Ferrão: Nessa configuração, o compartimento de carga do mosquito é abastecido com armamento — balista, catapulta ou alijador, de acordo com o gosto do usuário.

Deck abobadado: Esta versão fechada do mosquito (ou, ocasionalmente, do pernilongo) tem uma cúpula que cobre o andar superior. O mosquito abobadado é usado por devoradores de mentes e outros seres sensíveis à luz. A cúpula não altera o CA ou os testes de resistência do navio, mas evita que aqueles no convés superior sejam atacados livremente.

CARAVELA

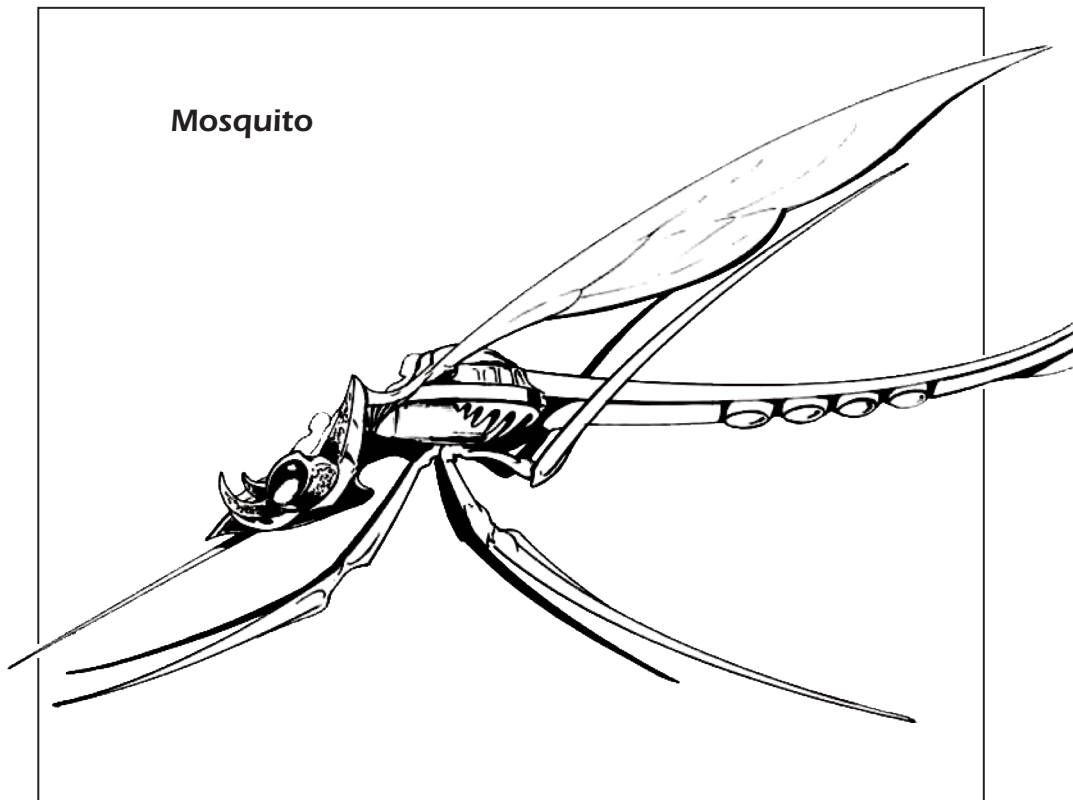
Construído Por:	Humanos terrestres
Usado Princ. Por:	Humanos Terrestres
Tonelagem:	10 toneladas
Pontos de Casco:	10
Tripulação:	8/10
Classe de Manobra:	F
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Sim
C. de Armadura:	9
Resistência:	Madeira grossa
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor
Clas. do Navio:	Quanto ao timoneiro
Armamento Padrão:	1 balista média
	Tripulação: 2
Carga:	5 toneladas
Comp. da Quilha:	21 m
Comp. da Boca:	6 m

Descrição

Infelizmente, a forma mais comum de navio que o aventureiro encontra pela primeira vez provavelmente será algo parecido com a caravela. Este navio é uma embarcação barata com baixo índice de blindagem e capacidade de manobra, pouca capacidade de manter uma tripulação acima dos mínimos listados e armamento lamentavelmente inadequado. Este é o tipo de navio criado por aventureiros que encontram um *timão de spelljammer* nas ruínas de uma civilização antiga.

Se tal tripulação de aventureiros sobreviver à sua primeira aventura no espaço e descobrir outras civilizações com navios melhores e mais refinados, rapidamente trocam a caravela por algo melhor como um navio de comércio. Como resultado, várias embarcações deste tipo são frequentemente abandonadas por seus proprietários, que,

Mosquito





de gravidade se move através do edifício. Paredes que carregam forças em uma direção agora devem carregá-las em direções opostas, o que, por sua vez, faz com que algumas desmoronem, o que, por sua vez, desloca o plano de gravidade ainda mais para cima até que a estrutura inteira desmorone.

Os anões contam com a solidez de seus navios de montanha, mas nem eles pousam com eles. Os elfos usam uma criatura viva semelhante a uma planta como base de seus navios, mas não se sabe se esta planta foi cultivada por uma raça de elfos ou descoberta em um mundo do ar onde as criaturas em forma de borboleta evoluíram conforme os navios eram criados.

Quanto aos humanos e várias outras raças, os navios forneceram os métodos mais fáceis para navegar no espaço, e assim são os mais comumente usados.



espertamente, as deixam ancoradas ao lado de uma base em um asteroide como fonte de madeira e sucata.

LIBÉLULA

Construído Por:	Humanos
Usado Princi. Por:	Humanos, Elfos
Tonelagem:	10 toneladas
Pontos de Casco:	10
Tripulação:	3/10
Classe de Manobra:	C
Pouso — Solo:	Sim
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	8
Resistência:	Madeira fina
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor
Clas. do Navio:	Quanto ao timoneiro

Armamento Padrão:

- 1 balista leve
- Tripulação: 1
- OU
- 1 catapulta leve
- Tripulação: 1

Carga:	5 toneladas
Comp. da Quilha:	30 m
Comp. da Boca:	6 m

Descrição

A libélula, juntamente com o navio mercante (abaixo) é um dos “burros de carga” do espaço. Seu pequeno tamanho e boa manobrabilidade o tornam ideal para o transporte de pequenos grupos, pessoas muito importantes e pequenos pacotes. Esses recursos também tornam a libélula o navio ideal para contrabando e exploração rápida.

A libélula também é altamente recomendada como navio de um mago. Um mago verdadeiramente antissocial pode carregar a maior parte de seus suprimentos a bordo e transformar a libélula em um laboratório e oficina móvel, colocando-se literalmente a milhões de quilômetros do nada. Lá ele pode trabalhar em relativa paz. Muitos dos destroços de libélula encontrados nos vários sistemas já foram usados para esse fim, abandonado quando seus mestres se mudaram ou morreram como resultado de seus experimentos.

Tripulação

A libélula é capaz de ser (mal) manuseada por um único homem, mas opera melhor com uma tripulação de três homens, sem incluir um tripulante como timoneiro do *spelljammer*. O capitão é geralmente o navegador e o contramestre. O primeiro oficial geralmente atua como timoneiro e cozinheiro.

Usos do Navio

Contrabando: O comércio de “pacote leve” é favorável para viajantes espaciais. Aqueles que desejam enviar itens como tomos mágicos, artefatos ou itens mágicos para outros planetas ou esferas sem passar pelos vários planos de existência consideram os comerciantes do mercado negro muito úteis — por um preço considerável. Navios de contrabando geralmente são despojados para manobrabilidade e alimentados por um clérigo ou mago de alto nível para velocidade.

A libélula despojada tem uma classe de manobrabilidade aprimorada de B, mas sua Classe de armadura é apenas 9. Esta versão geralmente usa uma fornalha como dispositivo spelljamming e requer que os agentes que empregam o contrabandista forneçam magia suficiente para alimentá-la.

Aventurando Livremente: A libélula é um pequeno navio de exploração útil para aventureiros que desejam pousar em um planeta, explorar e partir à vontade. “Deixar à vontade” é uma grande característica da libélula; o tamanho relativamente pequeno do navio e a capacidade de pouso o tornam o navio de escolha para tais situações. Sua principal desvantagem também é o tamanho, que impede que seja usado para transportar grandes objetos para o espaço. A tripulação de um navio de aventura varia muito, mas sempre inclui um mago ou sacerdote para comandar o timão.

Navio do Mago: Tais navios são normalmente estripadas e redesenhadas por dentro para atender às necessidades do

mago, que opera o navio sozinho ou com alguns auxiliares confiáveis, familiares e/ou criações mágicas. Os magos que não se aventuram no flogisto frequentemente abrem buracos extradimensionais em suas navios para fornecer mais espaço de armazenamento. (No geral, o espaço de armazenamento desaparecerá e não poderá ser aberto até que o navio atinja outra esfera de cristal.) O navio de um mago geralmente não carrega armamento pesado, já que o próprio mago costuma ser a arma mais perigosa a bordo.

Bote: Uma libélula pode ser estripada de seu *timão de spelljammer* (a parte mais cara de um navio) e usada como um “bote” para um navio maior em pouso planetários. A libélula mantém seu casco e características de manobrabilidade, mas tem um motor não mágico como fonte de energia. Tais navios às vezes mantêm seus *timões de spelljammer* e são usados como batedores ou caças leves.

Outras Configurações

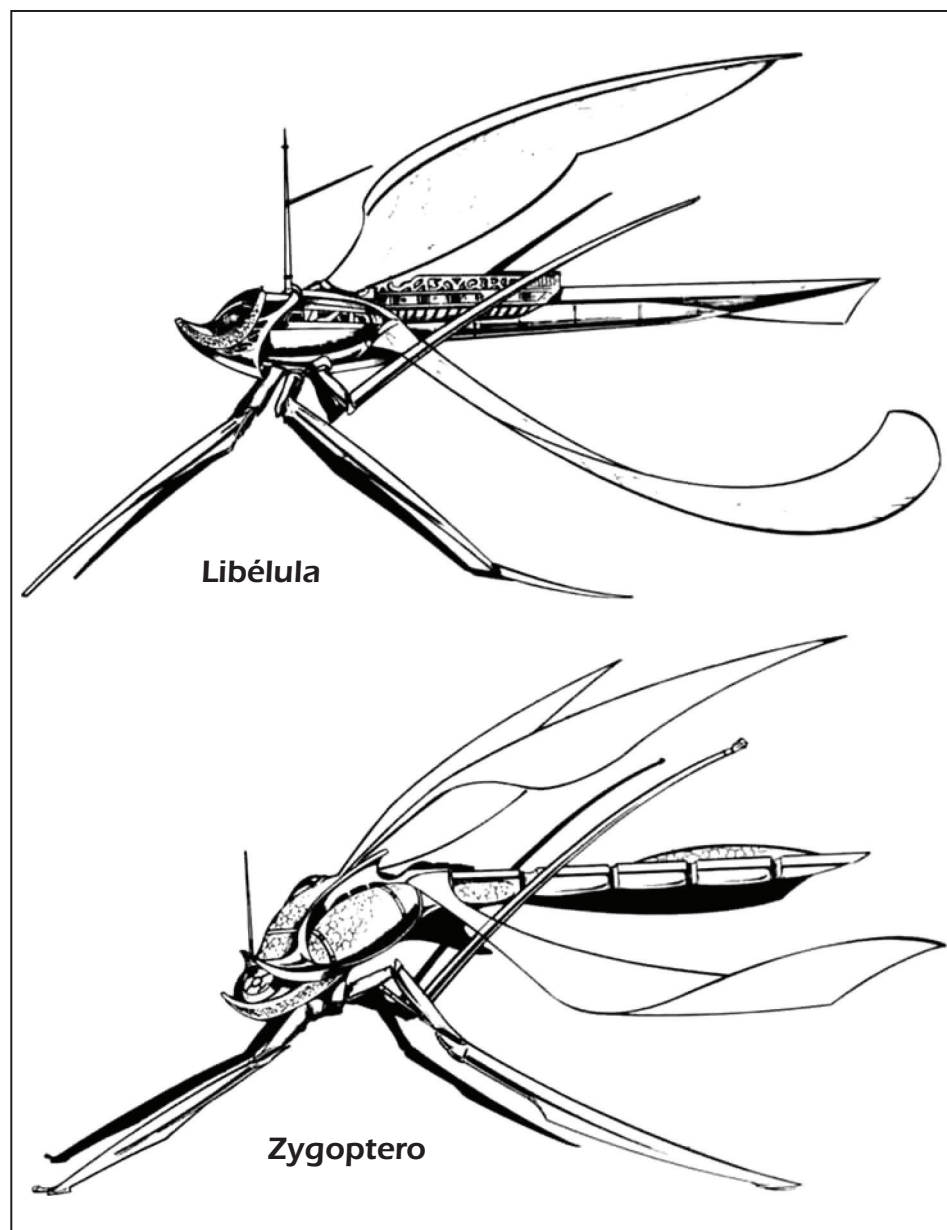
Esta versão da libélula é usada por alguns humanos em ações navais desesperadas. A libélula nada mais é do que uma grande bomba. A catapulta leve do navio é substituída por uma bombarda ou um projetor de fogo grego e recheada até as guelras com munição. A ideia é que o mago ou sacerdote spelljammer o conduza ao coração de uma armada inimiga e o detone colidindo com um navio maior. Às vezes, o mago recebe um bote salva-vidas ou um dispositivo de escape dimensional.

Libélula Pesada: Ocasionalmente mais armadura é adicionada à libélula, melhorando a CA para 7 e reduzindo sua manobrabilidade para D. A maioria dos indivíduos que procuram um navio mais protegida olha para a classe superior de Zygoptero em vez de modificar uma libélula.

ZYGOPTERO

Construído Por:	Humanos
Usado Princ. Por:	Humanos
Tonelagem:	10 toneladas
Pontos de Casco:	10
Tripulação:	2/10
Classe de manobra:	D
Pouso — Solo:	Sim
Pouso — Água:	Não
C. de armadura:	Não

Resistência:	Metal
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor
Clas. do Navio:	Quanto ao timoneiro
Armamento Padrão:	1 arma pesada
Carga:	5 toneladas
Comp. da Quilha:	30 m
Comp. da Boca:	6 m





Empacotando-os

O primeiro número listado na classificação de “tripulação” de um navio é o número mínimo de seres necessários para comandar o navio de forma eficaz. O segundo número é o número total de seres do tamanho de um homem que o navio pode suportar sem perigo de esgotar seu envelope de ar prematuramente.

No entanto, há situações em que, por curtos períodos, é do interesse dos personagens alocar o máximo possível de seres no convés. As oportunidades incluem a condução de um ataque fortemente blindado em outro planetoide ou a evacuação de um navio danificado que corre o risco de quebrar. Tais sobrecargas ocorrem por breves períodos e geralmente ultrapassam em muito a capacidade normal do navio. No entanto, faz sentido que, por breves períodos, um navio viking equipado com timão (Concordância, p. 29) possa transportar mais do que sua tripulação listada e segura de 4/4.



Descrição

Versão de segunda geração da libélula padrão, o zygotero tem a mesma configuração geral da libélula, mas foi totalmente redesenhada em seu corpo principal. A madeira fina foi substituída por metal e outras substâncias mais duras, e todos os decks expostos foram cobertos. Uma escotilha deslizante logo atrás das asas é usada para a única arma pesada que o zygotero possui, embora algumas versões a usem para espaço de carga, transformando a seção traseira em um deck de armas.

Tripulação

Refinamentos no layout das asas do navio reduzem o número de homens necessários para a operação completa para dois, incluindo o próprio piloto. O *timão de spelljammer* geralmente está localizado na própria ponte fechada, atrás de um portal frontal de vidro, cristal ou metal afetado por uma magia *aço vítreo*. O navio pode ser operado a partir do convés sem colocar a tripulação em perigo.

Assim como a libélula, o zygotero tem um capitão (geralmente o dono) que também ocupa qualquer outra posição necessária. Os capitães tendem a ser solitários, preferindo ou precisando de relativa paz e sossego. O zygotero é um navio eremita, usado por aqueles que querem se isolar do universo.

Usos do Navio

Batedor: O zygotero é frequentemente carregada por navios maiores como batedora e caça. Esses navios são frequentemente abandonados quando o navio principal recua e se juntarão ao navio principal em um ponto de encontro — se possível. Essas versões frequentemente carregam armas adicionais.

Navio do Monstro: O pequeno tamanho, proteção e facilidade de operação do zygotero o tornam uma embarcação ideal para criaturas geralmente solitárias e desagradáveis. O fato de um observador casual não poder dizer

se o navio carrega um mago, lich ou rakshasa fornece um nível de conforto para o usuário.

Contrabando: Como a libélula, o zygotero é amplamente usada no “comércio de pequenos pacotes”, particularmente em locais onde a guerra aberta é comum e/ou as autoridades locais têm o poder de apoiar um bloqueio (observar a personalidade de tais capitães), mas podem ser induzidos a fazê-lo por um alto preço.

Bote: Como a libélula, o zygotero muitas vezes tem seus caros *timões* despojados e substituídos por motores não mágicos, transformando o navio em um batedor ou para desembarque planetário. Esses transportadores são úteis para percorrer a superfície de um planeta, mas são inúteis para viagens interplanetárias, pois seu ar acabará muito antes de chegarem a um destino.

Outras Configurações

Armas Alternativas: A arma principal do zygotero é geralmente uma balista pesada armazenada atrás de uma escotilha localizada logo atrás das asas. A escotilha desliza para trás para operações de combate. Algumas têm a balista na parte traseira (normalmente área de carga). Alguns capitães substituem a balista por um alijador pesado.

Armas Adicionais: Se o espaço de carga for eliminado, um zygotero geralmente carrega uma segunda balista, um alijador ou um lançador de fogo grego na cauda. As armas montadas na parte traseira são chamadas de “ferrões”, independentemente do seu tipo.

Zygotero Superpesado: Na busca por ainda mais proteção, uma versão superpesada modificada apareceu. Sua classificação de armadura é 3, entre as melhores para navios de seu tamanho, mas sua baixa classe de manobrabilidade (E) dificulta seu manejo em combate.

Escudo Alternativo: O metal esmaltado é a cobertura comum da embarcação, geralmente pintada em cores vivas que alertam outros navios de longe. Versões

construídas por alguns humanos baseados no espaço usam osso, cerâmica ou conchas para o mesmo efeito. A Classe de armadura permanece a mesma, mas o teste de resistência do navio é alterado para o novo material.

Tripulações de Devoradores de Mentes: O zygoptero aparece frequentemente em formações de devoradores de mentes como um batedor ou navio de desembarque planetário. Isso se encaixa nas preferências gerais dos devoradores de mentes por navios seguros e protegidos. O zygoptero está passando por voos de teste com os devoradores de mentes e, se o navio for considerado bem-sucedido, ele será adicionado às frotas deles. Mesmo que o navio falhe nos rigorosos testes dos devoradores de mentes, as características bem-sucedidas do projeto serão adicionadas ao projeto do navio nautiloide padrão dos illithids (veja abaixo).

VESPA

Construído Por:	Homens-lagartos
Usado Princ. Por:	Homens-lagartos, Humanos
Tonagem:	18 toneladas
Pontos de Casco:	18
Tripulação:	18/08
Classe de Manobra:	D
Pouso — Solo:	Sim
Pouso — Água:	Sim*
C. de armadura:	6
Resistência:	Madeira grossa
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor
Clas. do navio:	Quanto ao timoneiro
Armamento Padrão:	1 balista pesada
	Tripulação: 4
Carga:	9 toneladas
Comp. da Quilha:	25 m
Comp. da Boca:	6 m
	*Apenas classe abelha

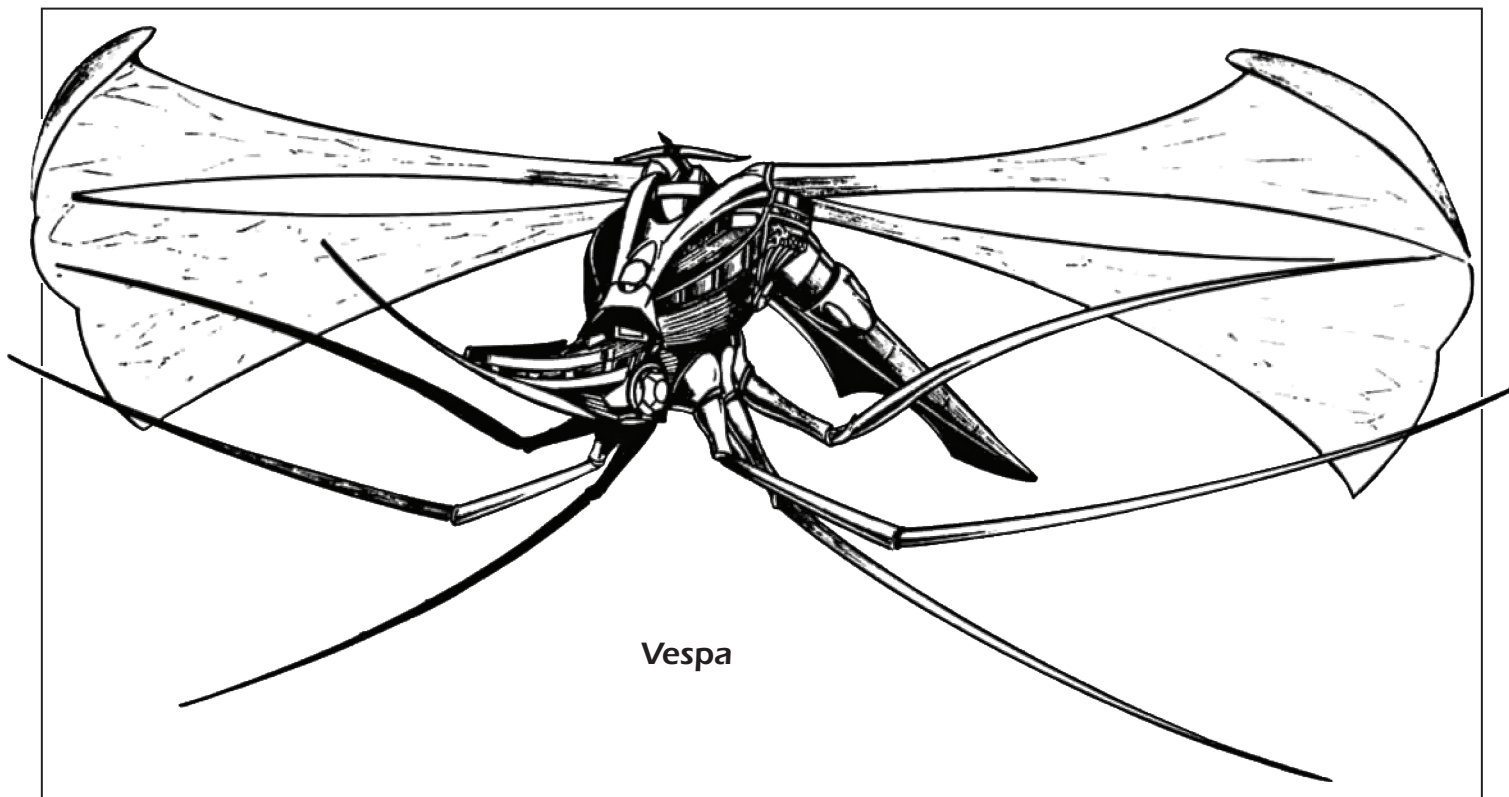
Descrição

A vespa é parente da libélula, construída para se adequar ao físico dos homens-lagartos. É uma das poucas embarcações projetadas tendo em vista atender as características dos homens-lagartos, mesmo assim parece descuidada e mal projetada.

Os conveses inferiores da seção central são curvados para fora e inundados para uso dos homens-lagartos e como área de armazenamento para seus animais de estimação. A protuberância elevada nas costas da vespa fornece terreno elevado para a torre de armamento principal do navio, geralmente uma balista.

Tripulação

Homens-lagartos normalmente têm um único capitão tribal e um xamã responsável pelos motores de spelljammer (independentemente do tipo de motores). Além disso, as tarefas são compar-



Vespa

CAPÍTULO 2: SPELLJAMMERS



Para descobrir a capacidade máxima, multiplique o comprimento da boca vezes o comprimento da quilha e divida por 10. Este é o número total de criaturas do tamanho de um homem que podem ser colocadas no navio sem danificá-lo. O navio viking mencionado acima pode transportar 112 figuras do tamanho de um homem, enquanto um navio-martelo pode transportar no máximo 625 homens. Uma aranha da morte poderia levar uma carga de 875 tripulantes e escravos.

Criaturas menores que o tamanho de um homem e mortos-vivos podem dobrar esses números, enquanto figuras maiores que o tamanho de um homem são reduzidas em um terço.



tilhadas sem cargos oficiais. As tripulações de armas geralmente consistem nos homens-lagartos mais próximos das torres no momento da batalha.

O capitão geralmente está posicionado no convés de proa ou na torre, onde lidera por exemplo. O *timão spelljammer* geralmente é encontrado abaixo do convés de proa, que é onde as verificações de navegação são mantidas. Os alojamentos da tripulação são colocados aleatoriamente em todo o navio; não há beliches oficiais para a tripulação nos navios dos homens-lagartos.

Muitos navios-homem-lagarto carregam “mascotes da tripulação” na antepara inundada. Essas mascotes geralmente são cardumes de peixes, como garoupas e tubarões, e às vezes são usados para alimentar os homens-lagartos (e fornecem um método conveniente de se livrar de prisioneiros desnecessários). Alguns navios carregam criaturas grandes, como polvos, lulas ou beholders das profundezas.

Usos do Navio

Pirataria: O principal uso da vespa é como uma embarcação pirata, atacando navios desarmados ou levemente armados. Falta um aríete, mas seu convés dianteiro é uma excelente plataforma de embarque. O tamanho da vespa permite até mesmo pousar em navios maiores.

Aventurando Livrementemente: Muitos aventureiros usam a vespa por ser um navio barato, facilmente comprado ou capturado dos homens-lagartos. Apesar de seu tamanho, a vespa é um navio atraente, até mesmo impressionante, e adequado para levar moradores locais. (Em algumas campanhas, uma vespa pintada de ébano foi confundida com o item mágico *mosca de ébano*.) Aventureiros geralmente drenam a piscina central da vespa e transformam a área em espaço de carga.

Navio de Luxo: Para os ricos que se movem de esfera em esfera, em busca do novo e do diferente, a vespa é grande o suficiente para proporcionar conforto e pequena o suficiente para facilitar o manuseio. Nesta configuração,

a piscina central é drenada e utilizada como aposento do proprietário ou como salão de banquetes. A tripulação não diretamente envolvida com a operação do navio é geralmente pressionada a servir como cozinheiros e afins. Alguns dos proprietários mais orientados para a magia usam mortos-vivos, autômatos, golems ou outros seres que não respiram ar como servos.

Outras Configurações

A Classe Abelha: Esta variante é um navio espacial para espaço selvagem em áreas onde os homens-lagartos têm uma base estabelecida fora do planeta. O trem de pouso da vespa é removido e substituído por duas torres adicionais, contendo mais 2 balistas médias ou pesadas. A abelha pode pousar na água, mas costuma ser utilizada apenas no espaço.

A Mamangava: Esta configuração é uma variante maciça da abelha em que as pernas são alijadas e o próprio casco aprofundado e alargado para transportar 9 toneladas adicionais de carga. A aparência “grávida” da mamangava marca-o como um navio de mercador – e um alvo fácil. Em certas regiões, as mamangavas são disfarçadas (seja por magia ou por fachadas falsas) como mamangavas para atrair possíveis alvos.

Manobrabilidade Adicionada: A vespa pode ser modificada para evasão. Nesta configuração “leve”, o navio tem blindagem mais leve (CA 8), mas maior capacidade de manobra (CM= C). Além disso, 3 toneladas de espaço de carga são ocupados na cauda por um alijador médio.

NAVIO TIRANO

Construído Por:	Oculto
Usado Princ. Por:	Beholders
Tonelagem:	23 toneladas
Pontos de Casco:	23
Tripulação:	15/23
Classe de Manobra:	C
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	0
Resistência:	Pedra

Tipo de Energia: Orbus
Clas. do navio: 1-6
Armamento Padrão: Especial
Carga: 11 toneladas
Comp. da Quilha: Varia
Comp. da Boca: Varia

Descrição

Os navios tiranos são a classe mais diversificada de navios no espaço de fantasia. Eles se parecem com cascas de nozes, enormes globos oculares, conchas carregadas por tentáculos semelhantes a lulas — até mesmo enormes beholders. As estatísticas acima se aplicam a um navio tirano “típico”, mas geralmente existem navios tiranos maiores e menores nas vias espaciais.

A individualidade do navio tirano reflete a natureza individual das raças dos

beholder. Embora todos os beholders compartilhem a mesma forma e habilidades básicas, as linhas genéticas das criaturas são flexíveis, de modo que pequenas diferenças regionais resultam em criaturas de aparência radicalmente diferente. O problema é que todos os beholders têm seu próprio ideal quanto à perfeição, e consideram todas as outras espécies de sua raça mutantes, adequadas apenas para eliminação do pool genético.

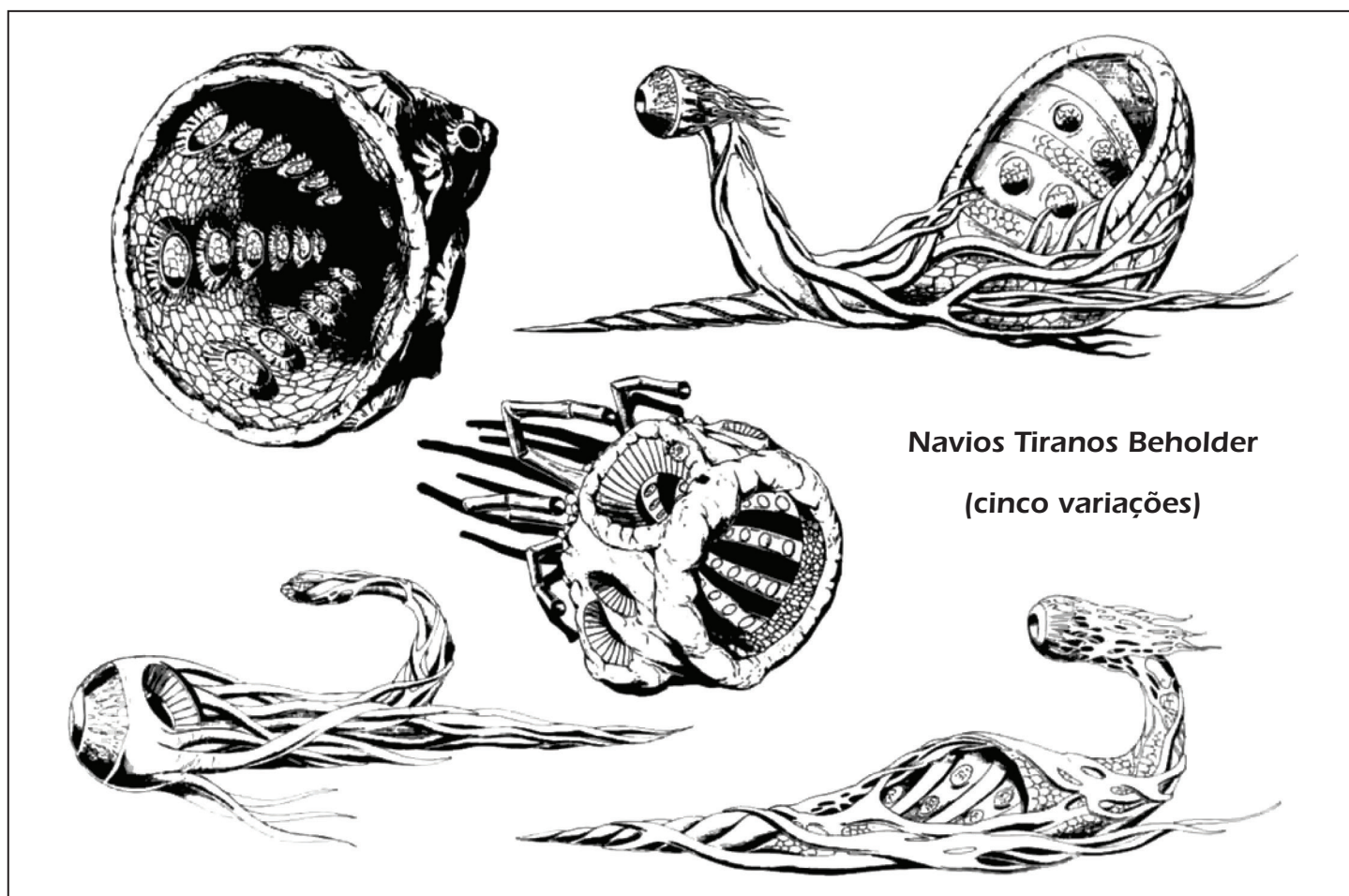
Cada navio tirano reflete a individualidade e a paranoia racial de seu mestre. Cada navio também é um reflexo da subespécie de seus proprietários. Mas todos compartilham a mesma estrutura básica; uma “concha” côncava recortada com pequenos bolsos. Esses bolsos são os locais de descanso dos beholders,

com tentáculos para baixo. No centro da concha geralmente fica o olho-mãe, cercado por vários orbi.

Os navios beholders geralmente carecem de armas, mas compensam isso com uma das armas mais aterrorizantes do espaço: a força combinada de um grande número de beholders em um único lugar. Um “circuito beholder” de beholders comuns, orbus e uma rainha pode fornecer um feixe de energia mágica de cerca de 400 metros (1 hexágono em combate tático) de comprimento e até 100 metros de largura na base.

Este feixe pode fazer uma série de coisas, com base na habilidade mágica natural do beholder:

Enfeitiçar Pessoas: Um alvo — se dentro do alcance — por beholder comum



Navios Tiranos Beholder
(cinco variações)

CAPÍTULO 2: SPELLJAMMERS



Aproximar-se desses limites significa que o navio está em uma situação extrema. Chega-se a um ponto em que a presença física de todos esses corpos começa a danificar o próprio navio. Cada rodada que o navio exceder esses limites, faça um teste de resistência contra esmagamento para o material do navio ou o navio sofre 10d10 pontos de dano no casco por 10 pessoas (ou fração disso) de sobrecarga. Um navio que tem os Pontos de Casco reduzido a 0 se desfaz, espalhando seus passageiros pelo espaço.



no circuito. Os alvos não precisam ser agrupados, embora todos devam estar dentro da área de efeito. Qualquer alvo só precisa fazer o teste de resistência uma vez contra esta magia.

Enfeitiçar Monstros: Como enfeitiçar pessoas.

Sono: Para cada beholder comum no circuito, um alvo pode ser afetado. A intensidade ou efeito do sono mágico não é aumentado, nem um alvo pode ser afetado por várias magias *sono*.

Telecinese: Adicione 114kg à capacidade normal da magia para cada beholder comum adicional no circuito. Como regra geral, considere 114kg aproximadamente para cada 1 tonelada de navio (esta é uma simplificação, pois 1 tonelada de navio de pedra é muito diferente de 1 tonelada de navio de madeira fina).

Carne Para Pedra: Um alvo para cada beholder comum no circuito. Tais alvos devem estar dentro de um raio de 3 metros.

Desintegração: Cada beholder comum no circuito após o primeiro aumenta a área de efeito desta magia como se uma *desintegração* adicional tivesse sido lançada.

Medo: Um alvo pode ser afetado para cada beholder comum no circuito. Esses alvos podem estar em qualquer lugar dentro da área de efeito do olho e podem ser escolhidos pelo beholder. Um alvo não pode ser obrigado a fazer mais de um teste de resistência.

Lentidão: Um alvo pode ser afetado para cada beholder comum no circuito. Se lançado no timoneiro, reduzirá a classificação do navio.

Causar Ferimentos Graves: Um alvo pode ser afetado para cada beholder comum no circuito. Múltiplos ataques com esta magia podem ser usados em qualquer alvo.

Raio da Morte: Um alvo pode ser afetado para cada beholder comum no

circuito, mas todos esses alvos devem estar dentro de um raio de 3 metros.

Raio Antimagia: O mais mortal do arsenal de ataques do beholder no espaço, este raio afeta tudo dentro da área alvo. Se atingir o *timão de spelljammer*, ele irá desligá-lo, deixando a navio indefesa. Os conveses superiores de um navio geralmente fornecem cobertura adequada desse raio, mas usado em conjunto com *desintegração*, o raio pode imobilizar um oponente de maneira fácil e rápida. Observe que o raio antimagia também pode funcionar contra outros raios antimagia.

A chave para lidar com navios beholders agressivos é ficar fora de seu alcance e usar a velocidade e capacidade de manobra disponíveis para escapar. Ataques de longo alcance funcionam melhor, mas até mesmo causar a quebra de um navio tirano apresenta seus próprios problemas: os beholders sobreviventes tentarão invadir o navio vitorioso, seja para destruí-lo ou capturá-lo como um lar temporário para sua rainha.

A magia que combina os efeitos de muitos beholders e produz um único e eficaz ataque está dentro do casco do navio tirano. Ocultos, que não podem negociar *timões de spelljammer* visto que os beholders usam os orbus, fornecem uma variedade de conchas únicas para cada subespécie, com o desenho registrado como uma “marca registrada” única daquela espécie em particular.

Tripulação

Existem três tipos gerais de beholders criados para a tarefa de viagens espaciais. Um é o beholder comum do qual a maioria dos terrestres vive com medo: o olho tirano inteligente. Esses beholders são o único tipo que pode sobreviver sem os outros, e acredita-se que sua presença em muitos planetas seja resultado de navios acidentados. O beholder comum compõe a maior parte da tripulação do navio tirano.

Um a seis orbi cercam a rainha central. Estas são as criaturas que fornecem a capacidade de spelljammer do navio. Eles canalizam a energia dos outros beholders em uma força motriz. Um orbus pode fazer isso enquanto um beholder comum estiver no circuito, mas precisa da rainha para fornecer orientação.

O termo rainha beholder é um equívoco. Beholders não têm sexo, mas mostram traços de personalidade que estranhos tendem a interpretar como propriedades masculinas ou femininas. A rainha fica no centro da concha, a derradeira capitã, controlando as ações de toda a tripulação. Todas as energias do navio passam por seu enorme olho central em ataques.

Usos do Navio

Purificação: As nações beholders existem apenas por uma razão: a purificação de sua raça da escória (ou seja, quaisquer outros beholders que pareçam diferentes deles). Todas as outras atividades — incluindo comércio, invasão, pirataria e afins — são secundárias a esse objetivo básico. Beholders vivem para elevar sua própria subespécie sobre os outros beholders. Para um olhar externo, uma vez que todos os beholder são muito parecidos, isso é bastante estúpido, mas o fato de que eles preferem matar uns aos outros do que enfrentar o resto do universo dá a alguns sábios motivos para se preocupar.

Outras Configurações

Áriete Tirano: Uma versão da concha padrão com um grande áriete perfurante modificado para caber na frente. Usado principalmente contra navios não-beholders, o áriete facilita as ações de embarque.

Navios com Raças Combinadas: A maioria dos navios tiranos tem pequenas áreas de carga, reservadas para comida e água. Em alguns casos, as subespécies beholder construíram navios mais elaborados com carga adicional e/ou espaço vital para raças aliadas. Tais relaciona-

mentos permanecem tensos, no entanto, uma vez que todos os outros beholders consideram lidar com não-beholders como um sinal de indignidade.

Existem beholders/homens, beholders/anão e até relatos de tripulações beholders/devoradores de mentes. Os beholders têm um ódio aparente dos neogi, e nenhuma dessas combinações é relatada. A configuração mais comum para essas tripulações é uma “carcaça” tirânica montada em um navio maior.

Destroços do Tirano: Beholders em guerra destroem as embarcações de sua oposição, escravizam o orbi inimigo (se ainda estiver vivo) e os deixam como um aviso para os outros. Como resultado, geralmente há vários naufrágios tirânicos em qualquer sistema.

Tais destroços são geralmente o lar de uma variedade de criaturas desagradáveis, mas se recuperados, eles podem ser vendidos para a subespécie correta de beholder pelo preço total, ou pela metade para um oculto. Claro, às vezes é difícil encontrar a subespécie correta de beholder. Os navios de duas facções amargamente opostas geralmente podem ser diferenciados apenas pelo formato dos rebites do navio tirano.

MERCANTE

Construído Por:	Humanos
Usado Princ. Por:	Todas as raças
Tonelagem:	25 toneladas
Pontos de Casco:	25
Tripulação:	25/10
Classe de Manobra:	D
Pouso — Terra:	Não
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	5
Resistência:	Madeira grossa
Tipo de energia:	Timão maior ou menor
Clas.do Navio:	Quanto ao timoneiro

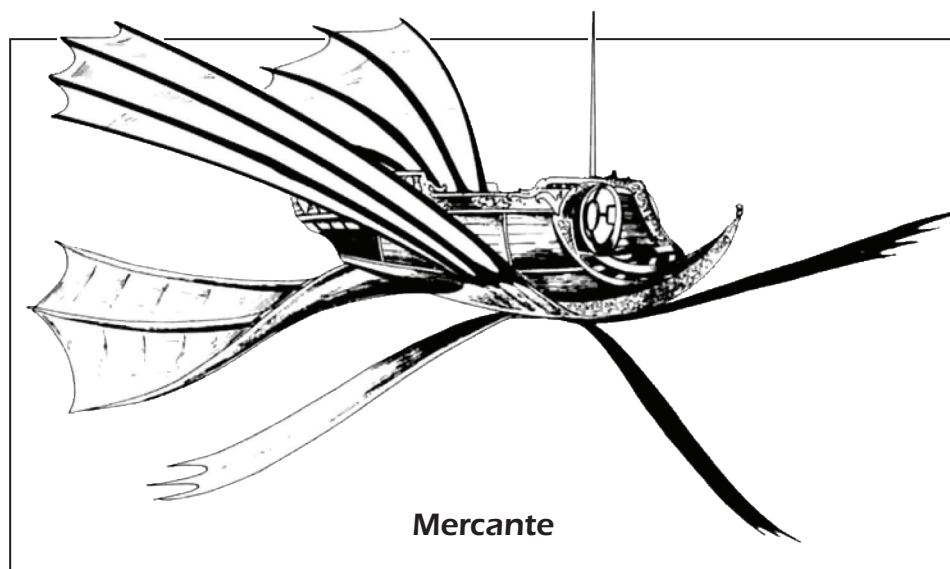
Armamento Padrão:

- 1 catapulta leve
- Tripulação: 1
- 1 balista média
- Tripulação: 2

Carga:	13 toneladas
Comp. da Quilha:	36 m
Comp. da Boca:	9 m

Descrição

O mercante padrão é a navio mais comum no espaço civilizado, variando apenas em armamento e recursos adicionais de Greyspace a Realmspace até os confins do espaço de fantasia. É usado por humanos, homens-lagartos, elfos, anões, devoradores de mentes (sob coação), gnomos e até mesmo





Tipos de Mundos, Parte 1: Mundos de Terra

Os mundos do tipo terra são os mais comuns aos aventureiros — são bolas (ou pratos, ou qualquer outro corpo celeste que esteja em voga) de rocha. Eles podem ter elementos de fogo (vulcões) e água (oceanos) sobre eles, e quase sempre têm uma grande quantidade de ar cobrindo sua superfície, embora existam planetas do tipo terra que não têm atmosfera.

Os mundos do tipo terra têm suas aventuras principalmente na superfície da terra, embora existam aventuras que ocorrem no mar ou ligeiramente (em termos espaciais) abaixo da superfície. A maior parte da vida habita esta zona próxima da superfície.



raças não viajantes do espaço, como orcs e halflings.

O mercante é um navio de comércio pequeno que navega entre os planetas, não equipado para lidar com muito mais do que um navio equipado de forma semelhante, mas que se tornou pirata. O mercante costuma ser o primeiro navio para aventureiros do espaço profundo.

Tripulação

Um mercante típico é operado por um único capitão. Se o navio for um mercante livre, o capitão também é o proprietário. No entanto, existem grupos de membros de guildas com interesses mercantis comuns, chamados de companhias comerciais, que possuem frotas de mercantes, com o capitão de cada navio sendo proprietário parcial da frota e de seu próprio navio.

Companhias comerciais têm a vantagem de força através de números. Eles podem minimizar a perda de um determinado navio porque possuem muitos. Companhias variam de local para local, mas todos os mercantes pertencentes a uma companhia em particular voam em cores semelhantes. Frequentemente, grupos de mercantes serão encontrados, carregando mercadorias através do espaço em uma caravana — se o lucro for alto o suficiente.

As atribuições da tripulação em um mercante variam de navio para navio e de corrida para corrida. Os navios dos homens-lagartos são organizados ao longo de linhas tipicamente descuidadas, enquanto os navios élficos seguem uma cadeia de comando estrita que (para as mentes humanas) muitas vezes beira o estéril e ridículo. Embarcações humanas geralmente possuem um capitão, timoneiro, primeiro oficial e piloto, com os outros cargos preenchidos conforme necessário.

Usos do Navio

Negociação: As rotas comerciais para a maioria dos mundos não são extensas, a princípio, e a maioria das pessoas

encontra as soluções para problemas comerciais oferecidas pela magia superiores a viagens de longa distância pelo espaço.

Existem exceções. Mundos que carecem de certos metais, madeira ou produtos acabados geralmente ficam muito felizes em fazer parte do comércio interestelar. E, claro, todos os mundos apreciam o brilho de gemas e joias extraterrestres. O tráfego mais comum — mesmo para mundos que valorizam a magia em detrimento das viagens espaciais — é a informação; itens pequenos e valiosos; itens exclusivos; contrabando; e serviço de passageiros. Nessas áreas, o mercante padrão está no seu melhor — uma maneira barata de ir do ponto A ao ponto B.

O *timão de spelljammer* do mercante está localizado na popa do navio, logo abaixo do convés de navegação. A ponte está na parte superior (em situações calmas) ou dentro da “cabeça” do peixe (em um espaço mais perigoso). A cabeça do peixe também abriga os aposentos do capitão.

Aventurando Livrementemente: O mercante é frequentemente o primeiro navio de um aventureiro, principalmente porque pode ser comprado barato e consertado facilmente. Posteriormente, qualquer pessoa que tenha ganhado uma quantia suficiente de dinheiro no espaço para levar a sério as aventuras, geralmente pula do navio (com o perdão do trocadilho) e compra um navio lula ou um navio cabeça-de-martelo mais adequado, ou algo mais adequado ao seu temperamento racial. (Gnomos, por exemplo, ficam surpreendentemente pouco à vontade com um mercante porque sua operação é muito simples.)

A bordo de navios de aventura, a cadeia de comando geralmente termina após o capitão — o que em termos de aventura geralmente significa “aquele que grita mais alto”. Comerciantes mercantes não estão particularmente felizes com a coleção de maníacos lançando magias e brandindo espadas que esmagam todo o seu estoque e rotas, irritando

os monstros e chamando a atenção para o mercante como um navio para atacar. As reações dos comerciantes aos aventureiros que usam esses navios variam. Alguns não estão dispostos a lidar com tais indivíduos. Outros os enviam em buscas inúteis para outros sistemas para afastá-los.

Pirataria: A natureza comum do mercante também o torna uma embarcação interessante para piratas novos no negócio, novamente antes de “trocar” para embarcações mais impressionantes. Ao usar um mercante, os melhores alvos do pirata são outros mercantes ou um galeão ocasional (veja abaixo) que é trazido do oceano por aventureiros terrestres. Piratas que usam o mesmo mercante por um tempo tendem a modificá-lo, acelerando-o, tornando-o mais manobrável e adicionando mais armas.

Outras Configurações

Cruzador Leve: Uma variante de mercante preferida por piratas e por aqueles

atormentados por piratas. Este tipo de navio tem CM (E) reduzido, mas CA de 4. Carrega três balistas ou catapultas médias.

NAVIO A RODA DE PÁS GNÔMICO

Construído Por:	Gnomos Menoi
Usado Princ. por:	Gnomos
Tonelagem:	30 toneladas
Pontos de Casco:	30
Tripulação:	20/30
Classe de manobra:	E
Pouso — Solo:	50%
Pouso — Água:	50%
C. de Armadura:	7
Resistência:	Metal
Tipo de Energia:	Gnômico
Clas. do Navio:	Quanto ao gnomo timoneiro

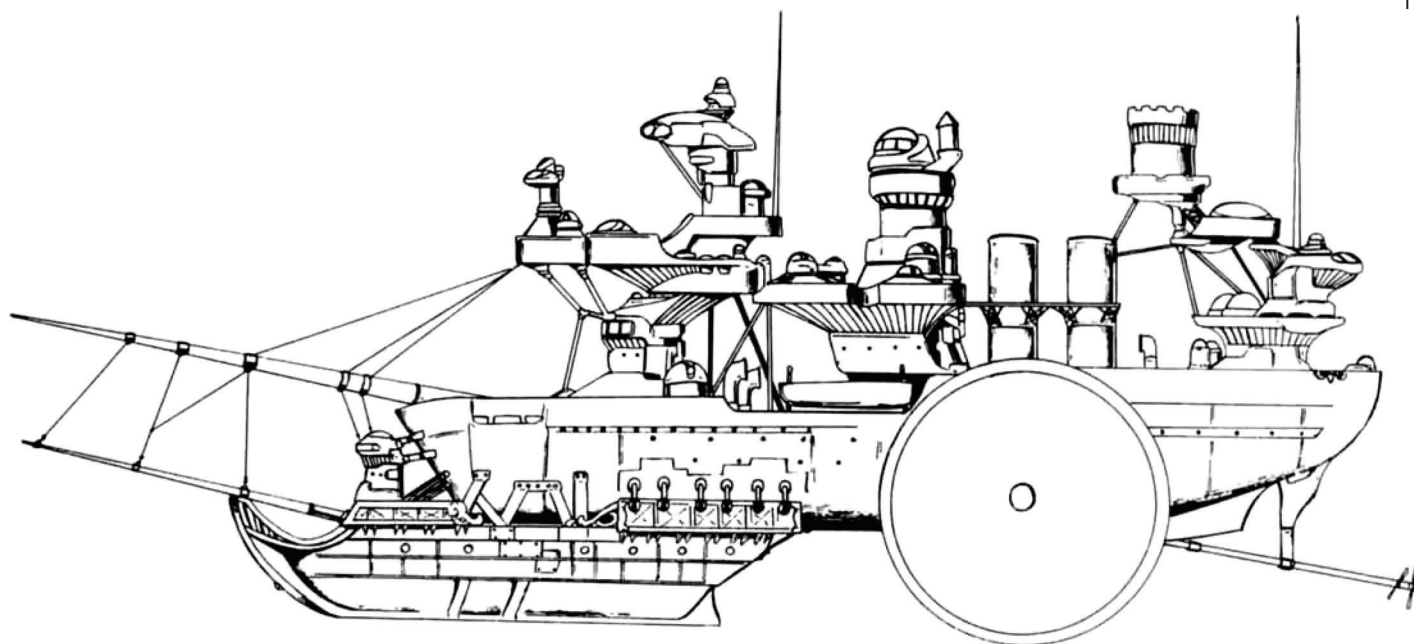
Armamento Padrão:	Nenhum
Carga:	15 toneladas
Comp. da Quilha:	36 m
Comp. da Boca:	7,5 m

Descrição

Cada navio a roda de pás gnômico é único. Cada navio é construído com sucata coletada, invenções estranhas e restos de outras navios. Individualismo e personalidade gnômica são encontrados em cada navio a roda de pás, então não há dois exatamente iguais.

Por falar nisso, o mesmo navio gnômico parecerá diferente com o tempo, pois os gnomos modificam várias partes do navio de acordo com suas próprias necessidades. Novas vigias e vias de acesso cruzam o navio à medida que as torres de armas são adicionadas e depois descartadas. Os gnomos estão mais interessados em salvamento do que em reparos e reformas, então os restos de dois navios são frequentemente reunidos para formar um navio híbrido.

Pousando um Navio Gnômico: Dado o design instável dos navios gnômicos, há 50% de chance de que qualquer pouso resulte em um acidente. Um veículo aquático trazido ao espaço por gnomos



Navio a Roda de Pás Gnômico

CAPÍTULO 2: SPELLJAMMERS



Os mundos do tipo terra podem variar do gelo para o deserto e de selva à planície. Muitas vezes existem vários nichos ambientais no mesmo planeta.

Os maiores perigos para os viajantes que se aproximam de mundos do tipo terra são queimar ao passar pelo envelope de ar e cair desgovernadamente. O pouso tende a ser muito implacável para a maioria dos navios, e muitos navios estelares não pousam em planetas do tipo terra.

A vida em um mundo do tipo terra é geralmente abundante e variada — nadadores, voadores, criaturas terrestres e outras de acordo com a diversidade do próprio planeta. Os mundos do tipo terra produziram a maioria das raças espaciais das Esferas Conhecidas (beholders podem ter se originado em um mundo de água ou de ar, e ninguém sabe a origem dos neogi).



pode ter tanto de seu casco perfurado e modificado que não é mais viável o pouso na água e afundará. Da mesma forma, com a tendência gnômica de se expandir, é altamente provável que os gnomos coloquem acréscimos no navio sem considerar a questão “mundana” do trem de pouso. Por exemplo, os antigos suportes e trem de pouso podem agora ser mais curtos do que a torre de farol recentemente instalada na base.

Os gnomos e os indivíduos que eles contratam têm vários métodos para lidar com esse problema. A solução mais comum é nunca pousar, confinando os gnomos em seções do espaço profundo e mantendo gnomos funileiros em vários planetas com colônias de gnomos “normais”.

Uma segunda solução, preferida pelos gnomos funileiros, é alguma forma de proteção contra colisão. O método de proteção varia desde a instalação de telas de tecido em todo o navio como redes de segurança até amarrar os indivíduos ao casco durante a aterrissagem e inundar o porão com marshmallows. Uma vez que projetos gnômicos nesta área são ruins e tendem a não ter um segundo teste, as chances de sobreviver a um pouso sem algum incidente são baixas para os capitães que usam essas ideias.

A terceira solução, escolhida por muitos que viajam regularmente com gnomos, é abandonar o navio antes de pousar, levando os botes salva-vidas até a superfície do planeta (a menos que esses botes salva-vidas tenham sido “modificados” pelos gnomos, caso em que todas as apostas são canceladas). Frequentemente, toda a tripulação abandona o navio, garantindo um acidente, mas isso não é um problema para as tripulações gnômicas, já que eles sempre podem facilmente reconstruir seu navio a partir dos destroços.

Tripulação

Um navio gnômico típico tem uma tripulação de 21 a 40 gnomos. Devido ao pequeno tamanho dos gnomos, eles contam como metade de uma criatura do tamanho humano para esgotamento

do ar. Em seus navios, os gnomos correm continuamente pelos corredores, saltitando nas amuradas e mexendo em tudo à vista.

Os gnomos são bastante igualitários em suas operações, com apenas a posição do capitão sendo fixada por um longo período. Todas as outras posições no navio — timoneiro, navegador, contramestre — giram em relação ao resto da tripulação por um cronograma determinado pelo tempo, posição do navio, esfera e fase da lua do mundo natal do gnomo (se houver). Como isso, movendo-se indivíduos inadequados para posições vitais, geralmente o navio gnômico opera ao acaso na melhor das hipóteses; o cozinheiro-chefe desta semana pode ser convocado para a ponte na próxima semana (onde quer que seja) para traçar um curso para o próximo planeta.

Tripulações gnômicas incluem gnomoi, minoi e gnomos “padrão”. Esse último grupo, em particular com indivíduos com habilidades mágicas, que são usados como energia para o *timão de spelljammer*. Os timões gnômicos são grandiosas criações que se assemelham a mistura de um calíope acoplado a uma catedral gótica. Alguns são conhecidos por funcionar sem interferência humana (ou gnômica), mas a maioria dos timões gnômicos é vastamente complicada por “inovações” desnecessárias que fazem pouco para mover o navio.

Um capitão gnômico geralmente pode ser encontrado na ponte. Várias tripulações gnômicas empreendedoras declararam que onde quer que o capitão esteja se qualifica como a ponte economizando ainda mais espaço.

Tripulações gnômicas são idiossincráticas e excêntricas (como no caso de um capitão que coleciona borboletas vivas), mas geralmente são boas no que fazem.

Usos do Navio

Transporte: Os navios gnômicos são o proverbial “barco lento para Krynn”. Se você está enviando mensagens, pacotes ou parente indesejável para algum lugar e não importa quando (ou se) eles

chegarão, os navios gnômicos são a maneira mais barata de se viajar. Os capitães gnômicos geralmente estão ansiosos para carregar cargas relativamente baratas.

Exploração: Os capitães e as tripulações gnômicos ficam entusiasmados com a ideia de coisas novas e descobertas, e muitas vezes podem ser contratados pelos bravos (e tolos) para ir aonde nenhum gnomo jamais foi. Geralmente não é difícil convencer um capitão gnômico de que ele estaria promovendo a causa da exploração gnômica. Como eles mantêm registros tão ruins de suas viagens, a maioria dos gnomos pode visitar uma esfera quantas vezes quiserem, mas tenha certeza de que cada visita é a primeira.

Rolo Compressor Gnômicos: Navios gnômicos normalmente não carregam armas grandes. Neogi e devoradores de mentes descobriram que os gnomos são escravos incrivelmente ruins (e alguns navios foram destruídos por gnomos “ajudando” com o cordame).

Ocasionalmente, um viajante encontrará o oposto completo — um navio gnômico que é carregado até a amurada com todas as armas em que pode colocar as mãos. Até 15 toneladas de armas podem ser montadas em um navio gnômico, provavelmente em um padrão aleatório. Os gnomos montarão mais armas do que possivelmente podem equipar, já que os extras são “sobressalentes”. Os rolos compressores gnômicos podem ser de dois tipos: o rolo compressor óbvio (geralmente com grandes sinais brilhantes feitos de magias de luz, dizendo “Ei, nós somos maus!”) ou a versão Q-ship (Q significa quieto), que é detectável como um navio armado apenas de perto.

Outras Configurações

Rolo Compressor: A escolha da arma para um rolo compressor gnômico depende do Mestre, mas deve seguir um padrão — só balistas, ou só armas pequenas, ou só armas leves. Podem ser usados até dois arietes (dianteiro e traseiro). Às vezes, Rolos compressores (10%) têm revestimento de armadura

extra (feito de sucata de golems de ferro) que melhoram a Classe de armadura em 1 enquanto reduzem a classe de manobrabilidade em 1 fator (para F).

Veleiros: Esta versão do navio a roda de pás gnômico é pouco mais que uma estrutura com algumas superfícies planas para a tripulação. Redes são penduradas em todos os lugares para manter a carga no lugar. Desta forma, a capacidade de manobra do navio é aprimorada para C, mas sua classe de armadura é reduzida para 8. Além disso, o navio não pode fazer nenhum tipo de pouso seguro e todos os membros da tripulação são visíveis e podem ser alvejados (não há “abaixo do convés” para se proteger).

NAUTILOIDE

Construído Por:	Devoradores de mentes
Usado Princ. Por:	Devoradores de mentes
Tonagem:	35 toneladas
Pontos de Casco:	35
Tripulação:	35/10
Classe de Manobra:	D
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Sim
C. de Armadura:	4
Resistência:	Madeira grossa

Tipo de Energia:	Timão de série (90%) Timão piscina (10%)
C. do Navio:	2-5 (série) 5 (piscina)

Armamento Padrão:

- 3 balistas médias
Tripulação: 2 cada
- 1 catapulta média (para a frente)
Tripulação: 3
- 1 alijador médio (traseira)
Tripulação: 3
- Ariete perfurante

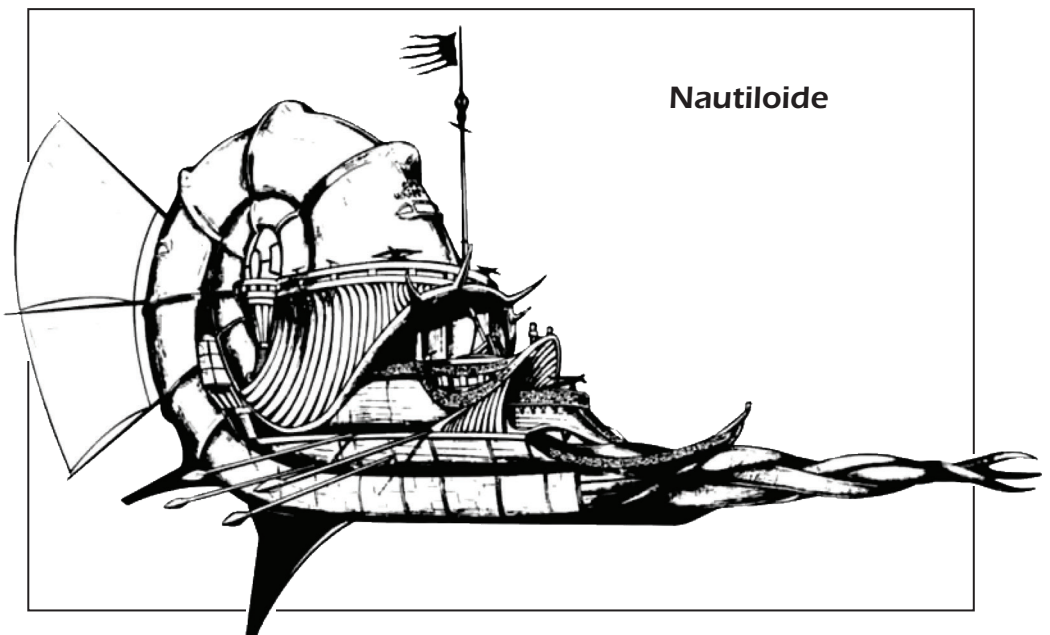
Carga:	17 toneladas
Comp. da Quilha:	55 m
Comp. da Boca:	9 m

Descrição

O nautiloide é o navio padrão de linha das várias nações illithid viajantes do espaço e reflete a natureza da raça. Sua concha enrolada oferece o conforto de espaços fechados enquanto protege os devoradores de mentes dos raios irritantes do sol.

Tripulação

Uma tripulação padrão de devoradores de mentes conta com 10 illithids, mais 2-5 indivíduos adicionais, depen-





Tipos de Mundos, Parte 2: Mundos de Fogo

Os mundos do fogo são o segundo tipo de corpo celeste mais comumente encontrado depois dos mundos do tipo terra. Eles são geralmente referidos como estrelas, sóis e esferas solares. O tipo mais comum de arranjo para um sistema planetário é ter um grande corpo de fogo no centro, corpos de terra ao seu redor e corpos de fogo menores e dispersos pontilhando a concha de cristal. Os mundos do fogo podem ter qualquer formato, embora o esférico seja o mais comum.

Os mundos do fogo são os mundos mais inóspitos para os viajantes estelares, já que a maioria deles vem de mundos do tipo terra



dendo do número de timões em série em uso. A classificação do navio de um navio nautiloide é determinada pelo número de tais timões em uso. Um navio devorador de mentes tem um único capitão e primeiro oficial, sendo o restante do grupo a tripulação.

Se tripulantes adicionais estiverem a bordo, eles geralmente são escravos dos devoradores de mentes. Os illithids preferem usar escravos (dispensáveis) para manejar as catapultas, enquanto os devoradores de mentes permanecem no relativo conforto do interior. Os humanos (tratados como guerreiros, níveis 1-4) são os escravos preferidos, mas às vezes existem outras raças (gnomos, halflings, elfos, anões, mas nunca beholders, neogi ou outras raças de “monstros”).

O capitão do navio está sempre no controle, zelando pelo bem-estar geral do navio e dando ordens aos timoneiros. O primeiro oficial geralmente fica no convés superior, dirigindo a catapulta principal. Como este é o local da maioria dos ataques contra o navio, a posição do primeiro oficial não é invejada e qualquer primeiro oficial geralmente conspira para obter a relativa segurança da capitania. Ainda assim, nenhuma posição é completamente segura em um navio devorador de mentes. Se o capitão estiver incapacitado, a tripulação o come e o primeiro oficial é promovido. Assassinato é uma forma comum de avanço dos illithids.

Usos do Navio

Pirataria: Um nautiloide terá de 12 a 15 devoradores de mentes, com o restante da tripulação (até 35) escravos e prisioneiros. Como os escravos geralmente servem como rações em viagens longas, há uma alta taxa de desgaste entre eles, e os sobreviventes são pouco mais que cascas de si mesmos.

Um pirata nautiloide está sempre procurando reabastecer seu estoque, além de pegar qualquer coisa que não seja presa de outros navios. Tática de abalroamento é a primeira ordem de negócios, seguidas de combate corpo a corpo, onde os devoradores usam seus poderes mentais nas criaturas à curta

distância. Frequentemente, um pirata nautiloide se disfarça de comerciante para se aproximar de um alvo e, em seguida, colidir com o navio desavisado.

Comércio: Como o burro de carga da frota illithid, o nautiloide é frequentemente pressionado a servir como um navio comercial. Tais navios terão apenas 2 a 5 devoradores de mentes para manejar o timão, além de um capitão e primeiro oficial, e 3 escravos para manejar a catapulta. Esses navios dependem da velocidade para escapar dos navios inimigos.

Militares: Os nautiloides são usados como piquetes em vários pontos estratégicos e como navios espíões rápidos que podem reportar à frota de devoradores de mentes. Um navio padrão de longa data, o nautiloide está sendo substituído lentamente por navios maiores usando o timão de piscina.

Outras Configurações

Fonte de Energia Alternativa: A maioria dos nautiloides usa um timão em série que liga vários devoradores de mentes em uma “corrente mágica”. Esta corrente provê o poder para o spelljammer. Uma nova forma de propulsão que está sendo colocada em operação na frota illithid é o timão de piscina, no qual girinos de devoradores de mentes são aproveitados e usados para fornecer energia à nave. Apenas 10% dos navios de devoradores de mentes têm esse novo tipo de poder, que se acredita ter sido inventado pelos ocultos baseados nas características dos Illithids.

Navios com timão de piscina têm um CN de 5. Além disso, o timão de piscina libera os 2-5 devoradores de mentes que estavam anteriormente ocupados em manobrar o navio. Isso torna os navios com este timão ainda mais mortais.

Armadura Adicionada: Alguns nautiloides personalizados têm uma casca mais espessa que fornece proteção adicional contra ataques. Comerciantes e piquetes às vezes têm essa armadura extra. A CM de tal navio é reduzido em 1 classe (para E), enquanto a classe de armadura é melhorada em 1 (para 3).

Velocidade Adicionada: Uma versão simplificada do nautiloide sacrifica a armadura para obter velocidade adicional, aumentando o CM para C e reduzindo o CA para 5. Esses navios carregam um timão de piscina ou timão em série com 5 devoradores de mentes, mas sem tripulação adicional. Em alguns casos, as armas do navio também são retiradas.

Armamento Opcional: A catapulta média é ocasionalmente substituída por uma balista pesada (tripulação de 4), em navios postados como piquetes navais.

Tripulação Não-Illithid: Frequentemente, aventureiros e outras almas corajosas reformarão um nautiloide para seu próprio uso, substituindo os timões de série por um *timão de spelljammer* maior ou menor.

VIÚVA NEGRA NEOGI

Construído Por: Neogi
Usado Princ. Por: Neogi
Tonelagem: 40 toneladas
Pontos de Casco: 40
Tripulação: 3/40
Classe de manobra: C
Pouso — Solo: Não
Pouso — Água: Não
C. de Armadura: 4
Resistência: Metal
Tipo de Energia: Lifejammer
C. do Navio: Quanto à vítima

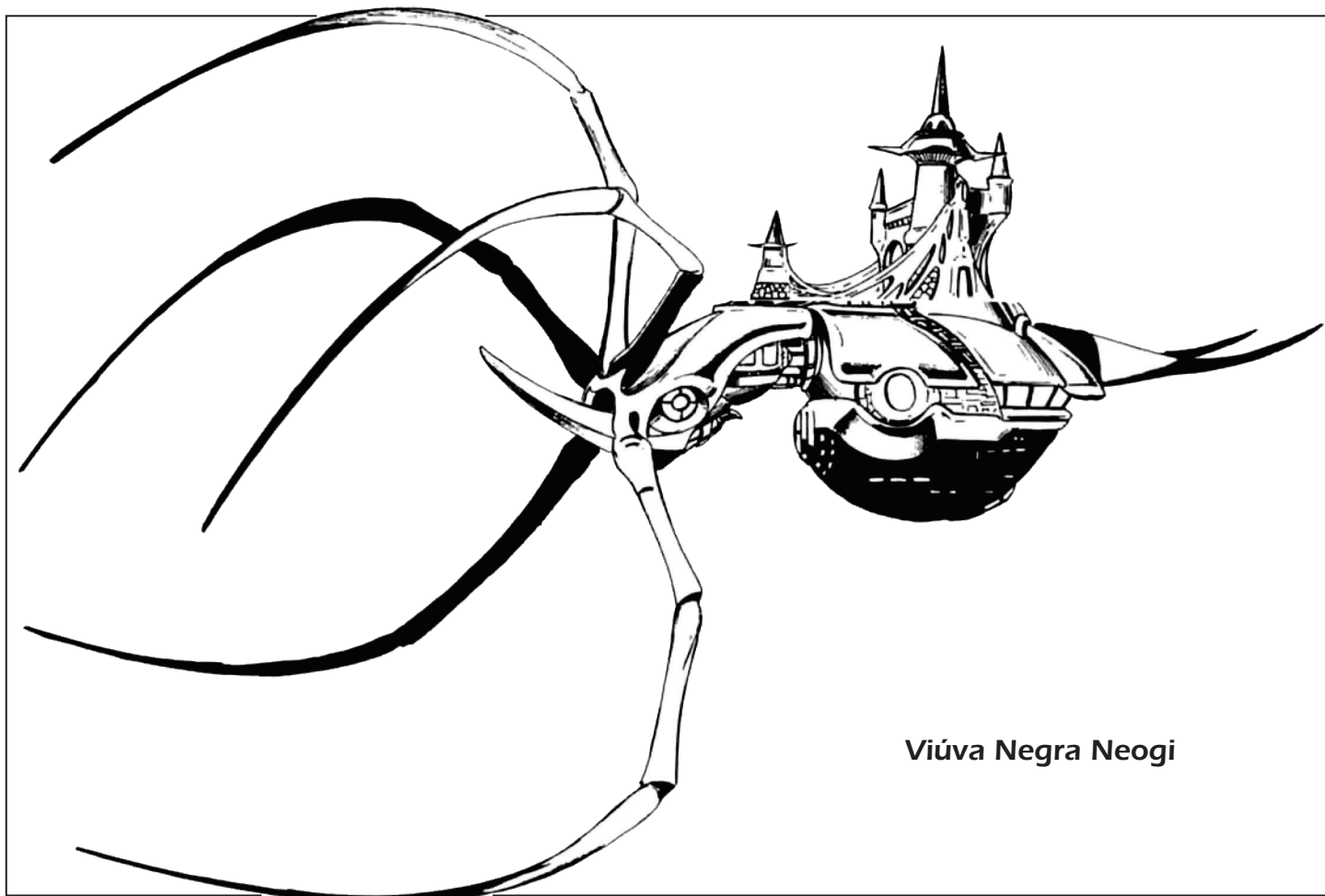
Armamento Padrão:
 2 catapultas médias
 Tripulação: 3 cada
 1 alijador médio
 Tripulação: 3
 Ariete de proa guarra/perfurante

Ariete de popa perfurante
Carga: 20 toneladas
Comp. da Quilha: 12 m
Comp. da Boca: 4,5 m

Descrição

A viúva negra é um novo navio; o público aventureiro em geral sabe pouco sobre isso. Isso mudará com o tempo, à medida que a viúva negra neogi obtiver a mesma reputação da tarântula neogi (veja abaixo) — um navio mortal que deve ser atacado à primeira vista.

A viúva negra é um navio mais leve, mais rápido, mais manobrável e mais forte do que a tarântula neogi, mas carrega menos armamento. É usado em situações em que a sutileza ou o que



Viúva Negra Neogi



com pouca ou nenhuma a presença de fogo elemental. Eles são feitos de uma atmosfera respirável e flamejante que queimaria os pulmões de um mortal comum, envolvendo um núcleo de fogo volátil. As ilhas terrestres no mar derretido são raras e a água é inexistente.

A vida conhecida em mundos do fogo existe onde o coração de fogo encontra sua atmosfera superaquecida. Somente criaturas resistentes a grandes temperaturas podem sobreviver lá, e há inúmeras entradas para o plano elemental do fogo.

O perigo para os viajantes estelares em mundos de fogo é o calor desumano, de modo que os navios e suas tripulações serão destruídos, a menos que sejam protegidas. Em termos de jogo, pense no mundo do fogo como sendo cercado por anéis ou zonas de calor. À medida que os personagens se aproximam



passa em termos neogi por sutileza é necessária.

Tripulação

A viúva negra pode ser operada por apenas três neogis (embora a operação seja realmente feita por seus escravos *umber hulk*). As estações de armas do navio geralmente são ocupadas por escravos. Em uma viúva negra neogi, no entanto, os escravos são colocados sob uma magia *enfetizar* ou outra magia de encantamento para torná-los servos solícitos e leais ao capitão neogi.

A organização a bordo da viúva negra é típica da raça neogi; todos os membros da tripulação, independentemente da raça, são propriedade do capitão e supostamente leais até a morte.

Usos do Navio

Veículos de Comando: Quando mais de uma tarântula neogi está presente, a viúva negra é usada como um veículo de comando, o covil do “proprietário” da frota neogi. Isso parece reduzir os casos de capitães rivais de tarântula neogi desafiando uns aos outros.

Pirataria: Em um universo enorme, todas as coisas são possíveis — até mesmo um neogi independente. Essas criaturas raras geralmente são capitães anciãos prestes a se tornar um velho mestre que atacam por conta própria para encontrar novos mundos e alvos. Acima de tudo, porém, eles querem evitar a transformação final nas mãos de seus companheiros neogi.

Esses capitães neogi renegados geralmente são totalmente loucos, focados apenas em eliminar qualquer vestígio de sua existência, incluindo outros navios que passam por eles no espaço. As viúvas negras que esses capitães usam são modificadas para atender às necessidades de seus donos. Isso geralmente envolve a adição de tantos armamentos quanto possível, embora alguns neogis renegados tenham achado a furtividade e, portanto, a capacidade de manobra, muito útil para evitar seus irmãos neogi mais tradicionais.

Outras Configurações

Ninhada: Os neogi são conhecidos por sua (afortunada) ausência relacionada a presença em corpos planetários maiores. No entanto, parece haver um movimento neogi para invadir e colonizar planetas maiores. Para este propósito, viúvas negras neogi são adaptadas para uso como embarcações de desembarque.

Essas viúvas negras são despojadas de seus motores, armas e tripulação, e soltas das tarântulas neogi em órbita. Sua carga é carregado com ovos neogi e um velho mestre morto-vivo como seu guardião, o navio circula um potencial planeta hospedeiro até que sua órbita decaia e ela caia.

Se o navio pegar fogo ou pousar no oceano e afundar, não haverá perda. Caso encontre um terreno fértil, no entanto, o velho mestre treinará o infante neogi para domesticar escravos locais e desenvolver sua própria base. Tais experimentos falharam até agora, mas o fato de os neogis estarem olhando para os planetas como uma possível base de operações é no mínimo perturbador.

GALEÃO

Construído Por:	Humanos terrestres
Usado Princ. Por:	Humanos terrestres
Tonelagem:	40 toneladas
Pontos de Casco:	40
Tripulação:	20/40
Classe de Manobra:	E
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Sim
C. de armadura:	7
Resistência:	Madeira grossa
Tipo de Energia:	Timão maior ou menor
C. do Navio:	Quanto ao timoneiro
Armamento Padrão:	
	1 catapulta leve
	Tripulação: 1
	2 balistas médias
	Tripulação: 2 cada

Carga: 20 toneladas
Comp. da Quilha: 40 m
Comp. da Boca: 9 m

Descrição

O galeão é a melhor embarcação oceânica que as nações terrestres podem trazer para o espaço. Não é nada mais do que um veleiro com o *timão de spelljammer* — comprado ou recuperado dos destroços de um naufrágio.

Dos povos dos mundos conhecidos, apenas a nação de Shou Lung em Toril patrocina uma abordagem realista para viagens espaciais. Outras nações se interessam, porém, e as mais atenciosas delas usam o galeão como sua embarcação preferida. Volumoso e lento, ele ainda faz o trabalho, e seu grande porão de carga carrega uma grande quantidade de despojos de outras terras.

LULA

Construído Por: Humanos
Usado Princ. Por: Humanos, Homens-lagartos

Tonelagem: 45 toneladas
Pontos de Casco: 45
Tripulação: 12/45
Classe de Manobra: D
Pouso — Solo: Não
Pouso — Água: Sim
C. de Armadura: 5
Resistência: Madeira grossa
Tipo de Energia: Timão maior ou menor

C. do Navio: Quanto ao timoneiro

Armamento Padrão:
 1 catapulta pesada
 Tripulação: 5
 2 balistas médias
 Tripulação: 2 cada
 ariete perfurante

Carga: 23 toneladas

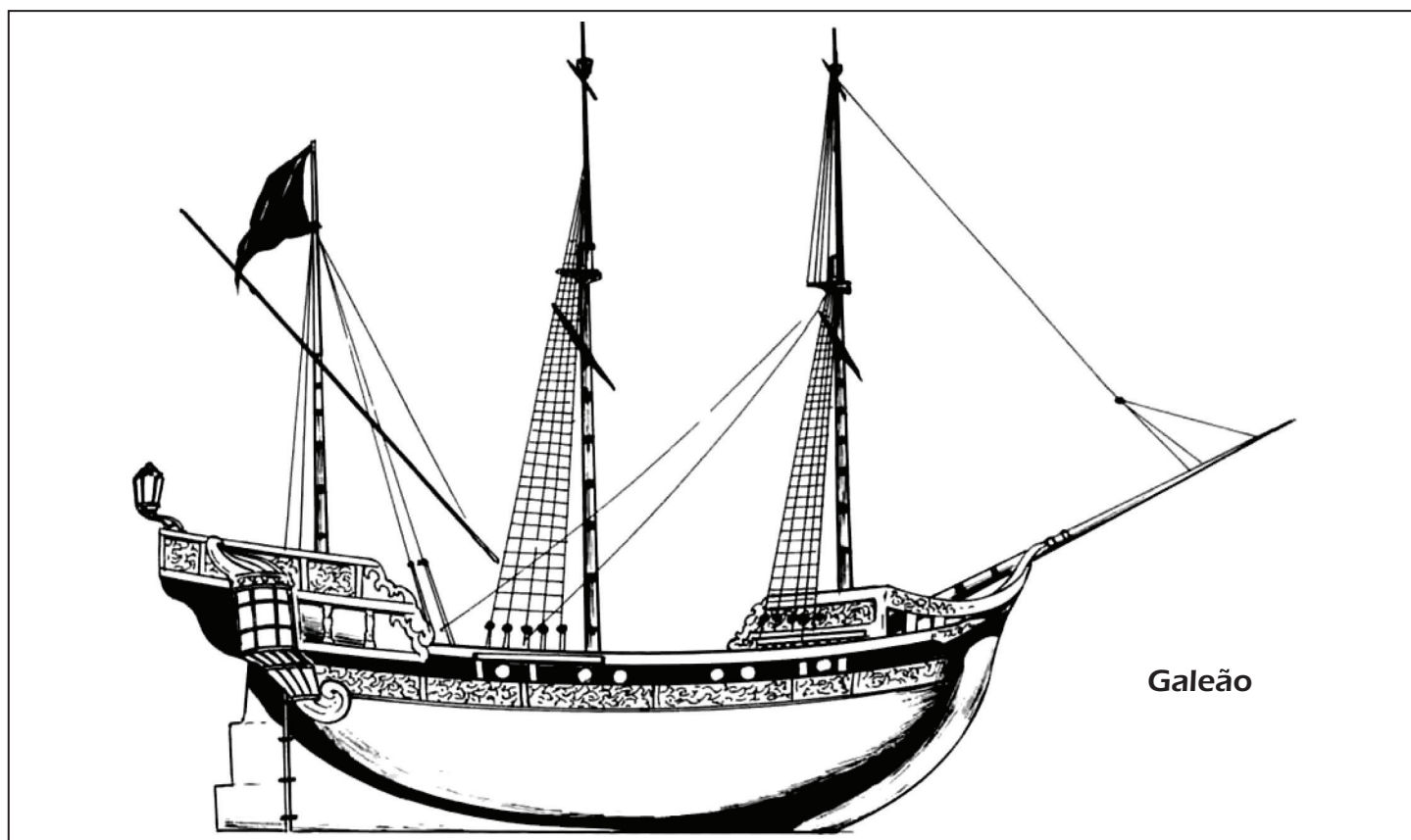
Comp. da Quilha: 76 m
Comp. da Boca: 7,5 m

Descrição

O navio lula — oficialmente é o brigue (tipo de embarcação a vela) da classe dos cefalópodes — é conhecida em todo o espaço por seu nome mais comum.

Muitos estudiosos acreditam que o projeto original do navio lula foi criado por prisioneiros rebeldes de um mundo de escravos illithids, que fundiram elementos de navios marítimos e o projeto do nautiloide padrão. Alguns sábios apontam para a existência de tais navios em esferas onde os devoradores de mentes estão extintos ou são desconhecidos como prova contra essa teoria, mas a fábula permanece.

As linhas retas e a boa manobrabilidade do navio lula o tornam um dos





do centro, o calor aumenta. Na zona mais distante, não há dano de calor ou fogo. Uma zona dentro, as criaturas vivas recebem 1d6 pontos de dano por rodada, e isso dobra a cada anel avançado, até um máximo de 30d6 por rodada. Cascos sofrem danos semelhantes com 10 pontos de vida de dano igualando 1 ponto de dano de casco. Os incêndios começarão com o primeiro ponto de dano no casco e, em outras zonas, até a rocha se liquefará e o aço derreterá. O tamanho dessas zonas depende do tamanho do corpo de fogo, mas como regra geral, um corpo caindo incontrolavelmente em direção ao sol passará por um anel por rodada.



navios mais populares de seu tamanho. Geralmente é usado para comércio, exploração e pirataria.

Tripulação

O design simples do navio lula permite que uma tripulação relativamente pequena manuseie o cordame para manobras. O capitão geralmente fica no convés de popa, de onde tem uma boa visão da maior parte do navio. O *timão* geralmente está localizado diretamente abaixo da estação do capitão, com comunicações com o timão por meio de um tubo de fala.

Os navios humanos normalmente têm uma ponte do capitão óbvia, enquanto o timão permanece oculto. O dano ao moral quando da perda de um capitão em combate não é nada em comparação com a perda do *timão de spelljammer* do navio.

Posições típicas a bordo de um navio lula incluem capitão, primeiro oficial, timoneiro/spelljammer e navegador. Um mestre de armas geralmente é necessário se o navio carrega mais de uma arma grande. O mestre de armas é responsável pela manutenção das armas, bem como por realizar a mira das armas durante a batalha.

Usos do Navio

Comércio: A maior parte dos navios lulas são comerciantes livres, embarcações de propriedade privada que vagam de planeta em planeta, geralmente especulando sobre itens raros (como pedras preciosas, magia e mercadorias ilegais). Um comerciante geralmente tem uma tripulação principal de 12 pessoas, embora os capitães geralmente contratem homens adicionais se o comerciante estiver passando por uma seção “ativa” do espaço. “Ativo”, neste caso, refere-se especificamente a seções do espaço onde existem forças hostis em conflito aberto.

Pirataria: O navio lula é a embarcação favorita para os saqueadores e os piratas que vagueiam longe de sua base em busca de pilhagem fácil. Capazes de esperar por outros navios por muito tempo, os navios piratas lulas carregam uma tripulação completa de 35 pessoas, geralmente guerreiros de nível 2-4. Eles também carregam um segundo mago além do mago ou sacerdote timoneiro. Este mago geralmente é menos poderoso do que o timoneiro titular e, muitas vezes, é colocado em risco em situações de abordagem. Navios lulas usados para pirataria geralmente usam um ariete (veja abaixo).

Militares: O design simples e o tamanho do navio lula o tornam uma escolha comum para marinhas espaciais humanas, tanto como uma embarcação de alerta defensivo quanto como um veículo de assalto. Para distâncias curtas e ações próximas à base, um navio lula sobrecarregará (transportará mais do que seu complemento padrão de tropas) para repelir os atacantes. Esses navios substituirão suas balistas médias por versões pesadas (veja abaixo).

Aventurando Livrementemente: O tamanho do navio lula e sua capacidade de pousar na água o tornam ideal para aventureiros que exploram novos mundos (e trazem de volta as partes mais lucrativas deles). Essas versões geralmente possuem blindagem adicional ou maior capacidade de manobra, dependendo do temperamento dos usuários.

Outras Configurações

Fontes de Energia Alternativas: Os navios lulas normalmente usam *timões de spelljammer* maiores ou menores e, como tal, carregam pelo menos um mago como timoneiro. Fornalhas e (para os realmente desesperados) caldeiras gnômicas também foram encontradas em navios lulas.

Armas Navais: As balistas médias são substituídas por versões pesadas. Estes são frequentemente usados quando o navio pode sobrecarregar a mão de obra ou em situações defensivas.

Armadura Melhorada: Uma camada adicional de madeira reforçada por bandas de cobre é colocada dentro do casco existente, aumentando a proteção com o sacrifício da manobrabilidade. O CA é elevado para 4, mas o CM cai para D.

Áriete Alternativo: Preferido por piratas e por aqueles que preferem ações de abordagem ao combate navio a navio, o áriete de agarra às vezes substitui o áriete perfurante em navios lulas. Essas embarcações geralmente carregam toda a tropa.

Tripulação de Homens-Lagartos: Um grande número de navios lulas controlados por tribos de homens-lagartos são usados como transporte. Outros, usados como incubadoras de ovos de homens-lagartos, levam suas cargas em órbitas estreitas ao redor de corpos solares. Entre 1-6 toneladas de um navio de ovos de homens-lagartos são usadas para a carga de ovos, com outras 2-8 toneladas sendo usadas para plantas. Os navios dos homens-lagartos tendem a ser cobertos de plantas para ajudar a reciclar o ar. Eles também costumam ser fortemente pintados em cores brilhantes.

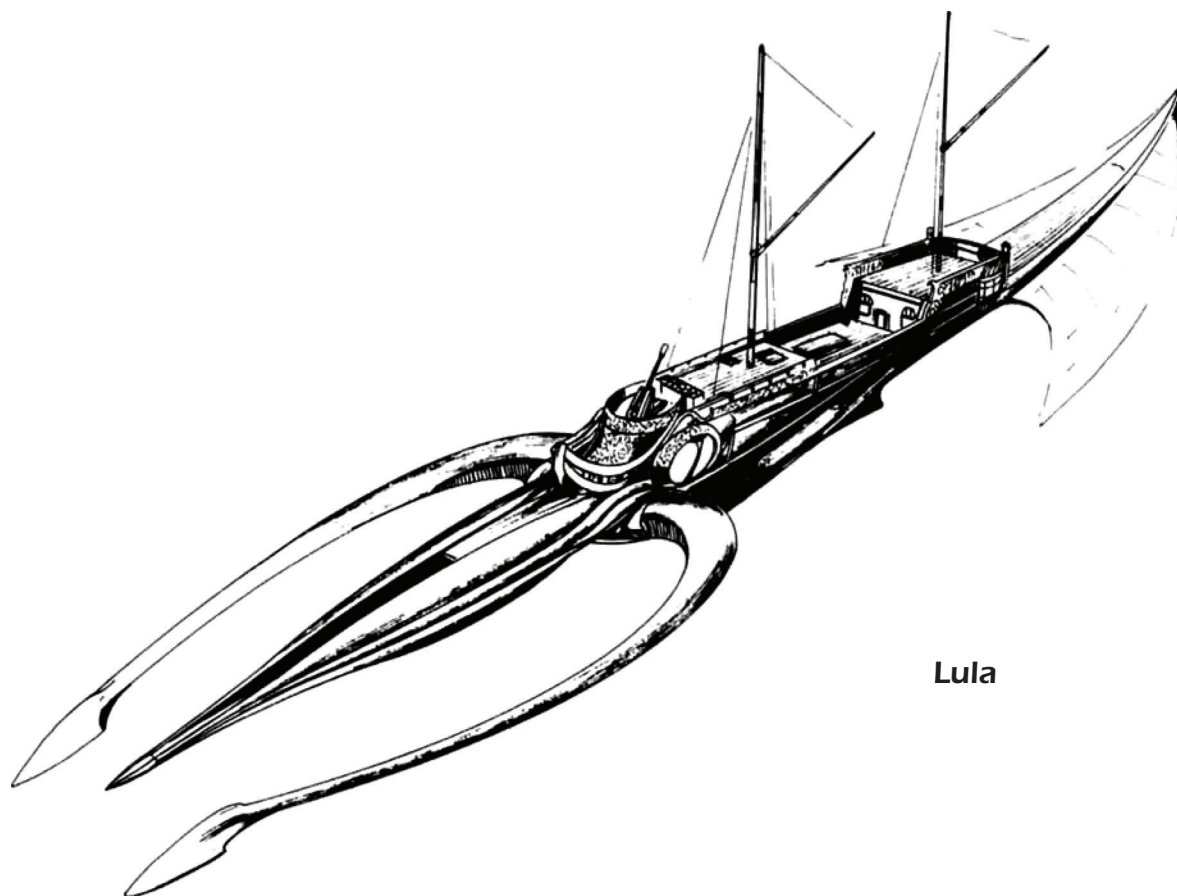
DRAGÃO

Construído Por: Humanos
Usado Princip. Por: Humanos

Tonagem: 45 toneladas
Pontos de Casco: 45
Tripulação: 20/45
Classe de Manobra: D
Pouso — Solo: Não
Pouso — Água: Sim
C. de armadura: 5
Resistência: Madeira grossa
Tipo de Energia: Timão menor ou maior
C. do navio: Quanto ao timoneiro

Armamento Padrão:
2 balistas médias
Tripulação: 2 cada
Carga: 22 toneladas
Comp. da Quilha: 45 m
Comp. da Boca: 6 m

Descrição



Lula



Tipos de Mundos, Parte 3: Mundos de Água

Os mundos do tipo água são geralmente água até o núcleo, embora nos níveis mais profundos a pressão seja tão grande que os materiais desmoronam sobre si mesmos criando uma bola de terra compacta e sólida. Os mundos de água geralmente são envoltos em um envelope de ar, embora haja casos em que a água é exposta diretamente ao vazio. Não há evaporação neste caso, mas a superfície da água tem uma “película” que pode se romper e selar novamente após a passagem.

Os mundos de água variam em temperatura de quase fervente (caso tenham atividade de fogo perto de seu núcleo) a praticamente congelados. Um mundo de água coberto por gelo costuma ser erroneamente classificado como do tipo terra. Embora isso seja incorreto, no que diz respeito aos aventureiros, o planeta será mais como um tipo terra muito frio do que um tipo água.



Como regra, as nações terrestres tendem a não pensar nos impérios que lutam muito “acima de suas cabeças”. Há ocasionalmente nações emergentes ou magocracias que volta sua atenção para o espaço, mas esses esforços são de curta duração, pois as pressões internas os fazem desistir ou outras nações espaciais rapidamente colocam os novatos de volta em seu lugar. Como resultado, um grande esforço para alcançar o espaço só vem de mundos com um governante.

Uma exceção são as chamadas terras “orientais” do mundo de campanha FORGOTTEN REALMS. Com base em uma grande área de terra com organizações governantes de longa data, as nações orientais de Toril se interessaram pela exploração espacial.

Na verdade, a abordagem de Shou Lung para a exploração espacial é típica das nações orientais em todo o espaço conhecido. Enquanto as nações “ocidentais” descartam as viagens espaciais ou voltam suas atenções para fins mais militaristas, a nação oriental leva adiante sua experimentação com o espaço de fantasia. O dragão de Shou Lung é um exemplo de tal experimentação e reflete a mentalidade de um império terrestre organizado alcançando o espaço.

O dragão Shou é barulhento e sofre no espaço — como todos os navios terrestres. O timão está localizado abaixo do convés na parte traseira, com uma abertura de cúpulas acima para permitir uma visão clara do espaço e do capitão. A grande estrutura no próprio convés é um pequeno santuário para os venerados deuses e ancestrais da tripulação, para a Trilha e o Caminho, e para o imperador, por cujas mãos toda a missão é posta em prática.

Zero em 10.000 nativos de Shou conhecem os navios-dragão, pois seus números e missões são apenas para os ouvidos do imperador. Todos os capitães do dragão juram ir e vir em segredo. Apesar disso, porém, algumas outras nações descobriram a existência dos navios dragão. Essas nações roubaram

navios ou criaram os seus próprios para que possam contestar o Shou na nova arena do espaço.

Tripulação

Um dragão típico de Shou tem um capitão e um timoneiro. Talvez o posto mais importante em um navio Shou pertença ao registrador. A tarefa do registrador é anotar todos os encontros, coletar espécimes e troféus e atuar como diplomata oficial de Shou Lung. Para esse fim, cada registrador recebe uma série de pergaminhos em branco de saudação oficial do imperador. O registrador tem poderes para preencher o nome da raça apropriada e apresentá-los.

A tripulação do navio dragão Shou (e outras embarcações “orientais”) são homens solteiros acostumados a longas viagens. Eles estão armados com bestas de repetição, uma invenção terrestre que encontrou grande aceitação no espaço, tornando as tripulações de Shou respeitadas e temidas.

Usos do Navio

Exploração: A principal missão de um dragão Shou é buscar o incomum, o estranho e o novo, e trazê-lo de volta ao centro espiritual do universo (o palácio do imperador em Shou Lung). Até agora, maravilhas como um neogi (considerado um demônio), um orbus preservado e uma coroa de estrelas foram trazidas e apresentadas ao imperador.

A presença de outros tipos de spelljammer intriga os Shou, e eles estão particularmente interessados em acumular mais *timões de spelljammer*. O objetivo final — de acordo com os burocratas das missões — é tornar a burocracia celestial verdadeiramente celestial.

Houve várias ondas de dragão Shou financiadas e lançadas entre as estrelas, enquanto os “estudiosos das estrelas” caíam em desgraça com a corte. Atualmente há uma calma no interesse pelas estrelas em Shou Lung, mas com o retorno de novos navios com ricos tesouros e o interesse crescente de outros

senhores, é apenas uma questão de tempo até que os navios dragão naveguem pelas esferas novamente.

Aventurando Livrementemente: É claro que, se você jogar seu pão na água, parte dele ficará encharcado. Muitos capitães e registradores expostos às maravilhas do espaço oculto de repente se perguntam por que eles se juntariam a algum imperador insignificante quando existem mundos inteiros a serem descobertos ou mesmo conquistados.

O resultado é que muitos navios dragão não são mais leais ao imperador e vão cruzando as esferas, pegando o que precisam. Esses navios acabam nas mãos de aventureiros, mercadores, piratas e outros “agentes livres” do espaço. Esses navios refletem as necessidades de seus proprietários — blindagem adicional ou maior capacidade de manobra, mais armas (até mais três montagens de armas pesadas) e fontes alternativas de energia.

Outras Configurações

Dragões Flamejantes: Os Shou que vão para o espaço em navios dragão (especialmente aqueles que se tornaram piratas) têm um amor por bombadas e lançadores de fogo grego igualado apenas pelo dos homens-lagartos. Essas armas destrutivas atraem esses recém-chegados ao espaço, e muitas vezes todas as armas pesadas a bordo são desse tipo, com grande parte do espaço de carga ocupado por projéteis e mais projéteis. Como resultado dessa tendência perigosa, há significativamente menos navios dragão no espaço do que poderia haver se seus capitães preferissem carregar armas “mais seguras”.

MARTELO

Construído Por: Humanos, Homens-lagartos

Usado Princ. Por: Humanos, Homens-

lagartos, alguns elfos

Tonelagem: 60 toneladas

Pontos de Casco: 60

Tripulação: 24/60

Classe de Manobra: D

Pouso — Solo: Não

Pouso — Água: Sim

C. de Armadura: 6

Resistência: Madeira grossa

Tipo de Energia: Timão maior ou menor

C. do Navio: Quanto ao timoneiro

Armamento Padrão:

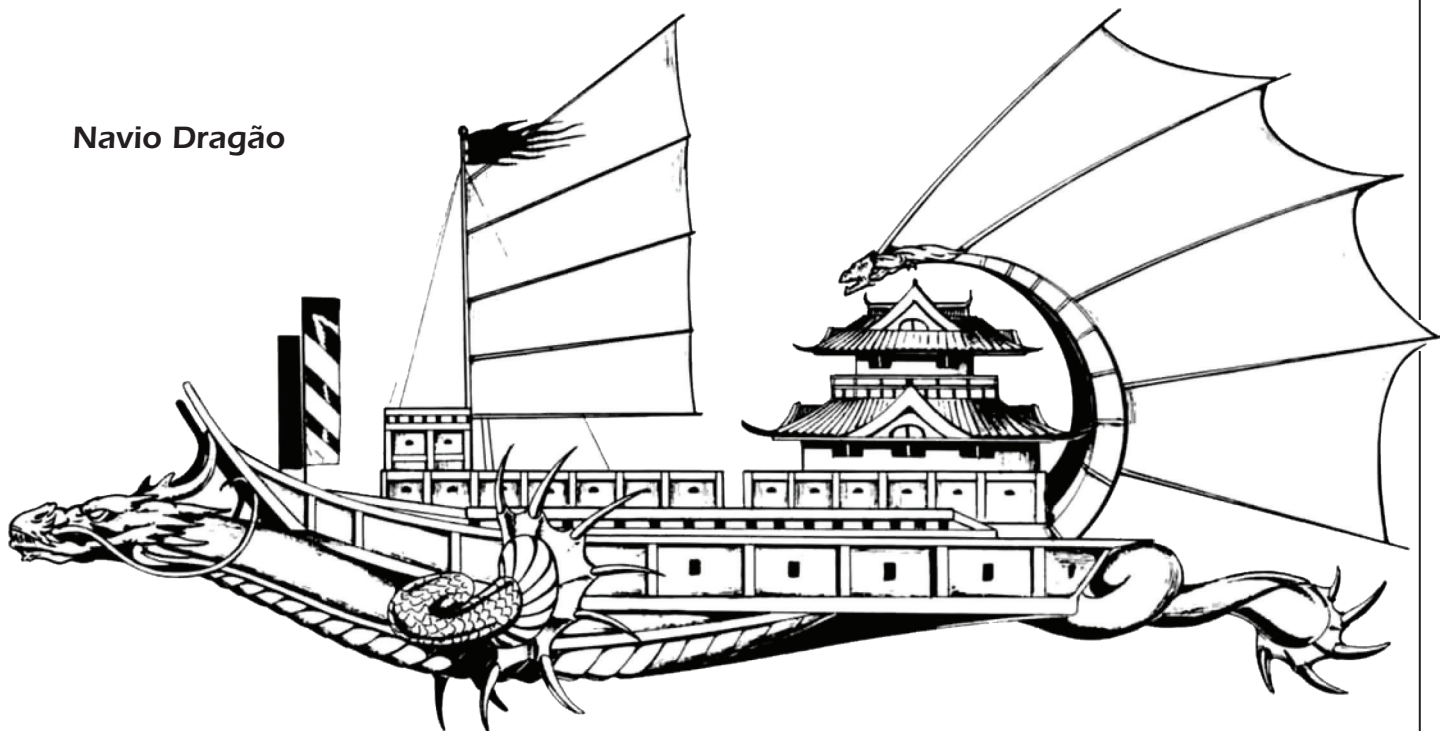
- 2 catapultas pesadas
- Tripulação: 5
- 1 balista pesada
- Tripulação: 4
- 1 Ariete Contundente

Carga: 30 toneladas

Comp. da Quilha: 76 m

Comp. da Boca: 7,5 m

Navio Dragão





Ilhas e pequenos pedaços de terra flutuando sob a superfície são comuns em mundos da água, e aqueles que existem são frequentemente colonizados pela vida inteligente desse mundo. Estes formam postos comerciais úteis com visitantes estelares, que de outra forma estariam perdidos na extensão de água.

A vida em um mundo da água está concentrada no topo de sua superfície, onde o ar encontra a água. Pode haver vida bem no centro, mas ainda não foi descoberta. A maioria das criaturas respiram água (ou respiram o ar dissolvido na água). Mamíferos, bem como espécies sencientes, como tritões, tritões, elfos marinhos e sahuagin, podem ser encontrados abaixo da superfície.

Os perigos de um mundo da água são duplos: afundar e afogar. Um navio que pousa em um mundo aquático com uma atmosfera não tem problemas, mas um que mergulha abaixo de sua superfície perderá seu envelope de



Descrição

Outro navio espacial humano padrão, o navio martelo é grande e poderoso, capaz de suportar grandes quantidades de dano e lidar com uma quantidade massiva com seu ariete contundente. Se o navio lula é o navio de guerra leve do espaço, este é o galeão pesado.

Navios martelo são encontrados, com pequenas modificações em seu projeto, em todo o espaço conhecido. O projeto dos navios-martelo permaneceu relativamente inalterado, de modo que os cascos de vários milênios se assemelham aos que estão sendo construídos nas docas secas dos asteroides dos ocultos. Mesmo os elfos e devoradores de mentes, com seus próprios navios distintos, usam o projeto do martelo para suas navios usadas em situações de trabalho pesado e de abastecimento.

Tripulação

Os “cérebros” do navio-martelo estão na seção dianteira fortemente protegida. Tanto o *timão de spelljammer* quanto a ponte estão localizados nesta seção, atrás dos baluartes maciços e do ariete contundente. Frequentemente, esse ariete é revestido com metais pesados, marfim ou osso para fornecer força extra.

As lentes dos “olhos” dos navios-martelo são muitas vezes feitas de vidro sem painéis, mas em algumas versões modificadas são construídas de metal sob o efeito de uma magia de aço vítreo. O capitão opera a partir de uma base atrás dessas janelas, comandando o posicionamento do navio e das armas avançadas. O primeiro oficial está posicionado na catapulta traseira.

A catapulta traseira do navio-martelo é montada em um suporte giratório, podendo ser virada para baixo por tripulantes ou escravos. Isso permite que a catapulta traseira dispare em todas as direções (se os campos de tiro opcionais forem usados). Em alguns casos, criaturas mágicas, como golems, são usadas para controlar o giro. Caso contrário, uma tripulação de 10 homens é necessária para mover a arma.

Usos do Navio

Comércio: Um navio-martelo requer uma tripulação maior do que o navio lula mais comum, mas pode transportar mais carga. Isso o torna ideal para o transporte de grandes cargas a granel de material semiprecioso (como âmbar ou pedras brutas semipreciosas, ou iguarias extraplanares, como vinho ou carne bovina planetária). Esses navios funcionam com uma tripulação mínima, a menos que estejam passando por um espaço hostil. Caso em que, o capitão assumirá uma tripulação completa (incluindo muitos magos e sacerdotes).

Pirataria: Embora não sejam comumente usados como um navio pirata, o navio martelo é a embarcação favorita de alguns dos piratas e corsários mais estilosos e descarados do espaço conhecido, incluindo o lendário Bloodjack do Realmspace. Seu navio-martelo é tingido em tons de vermelho, supostamente representando o sangue que ele e seu navio, o *Vitória Sortuda*, derramaram ao longo de uma carreira de uma década. O tamanho de um navio-martelo o torna ideal para batalhas prolongadas — exatamente o tipo de conflito que Bloodjack parece gostar. A maioria dos corsários não compartilharia de seu entusiasmo.

Militares: O Navio martelo é um navio armado comum, capaz de transportar muitos homens através do espaço e retornar com suprimentos para apoiar uma invasão.

Outras configurações

Múltiplas Torres: A balista dianteira de um navio-martelo é montada de maneira semelhante à catapulta traseira. Isso permite que a balista seja apontada rapidamente para qualquer alvo. Além disso, ao sacrificar o espaço de carga, várias torres podem ser montadas no convés principal para catapultas e balistas adicionais. As torres também podem ser montadas no fundo do navio, mas isso evita aterrisagens na água.

Bombardas: Como os homens-largos usam a piscina central do na-

vio como um dispositivo de prevenção de incêndio, eles geralmente instalam bombardas em vez de balistas e catapultas nas montagens principais de um navio-martelo. Bombardas são usados apenas em esferas onde a pólvora é de uso comum.

Projetores de fogo grego: Os homens-lagartos usarão alegremente o fogo grego sempre que estiver disponível. Eles montam os projetores na balista dianteira. A seção onde este projetor está montado torna-se mais vulnerável a danos de fogo.

Navios Martelo Pesados: Múltiplas placas de osso, madeira e metal reduzem a capacidade de manobra de um martelo pesado à de um veículo terrestre no espaço ($CM = F$), mas aumenta sua classe de armadura para 4 e fornece um teste de resistência como se fosse de metal. Martelos pesados geralmen-

te usam várias torres e são excelentes navios de comando central para armadas (e, alternativamente, “destruidores de armadas”). Martelos pesados são frequentemente usados para atacar e destruir navios menores. Com sua baixa manobrabilidade, geralmente não é visto fora das ações de grandes frotas.

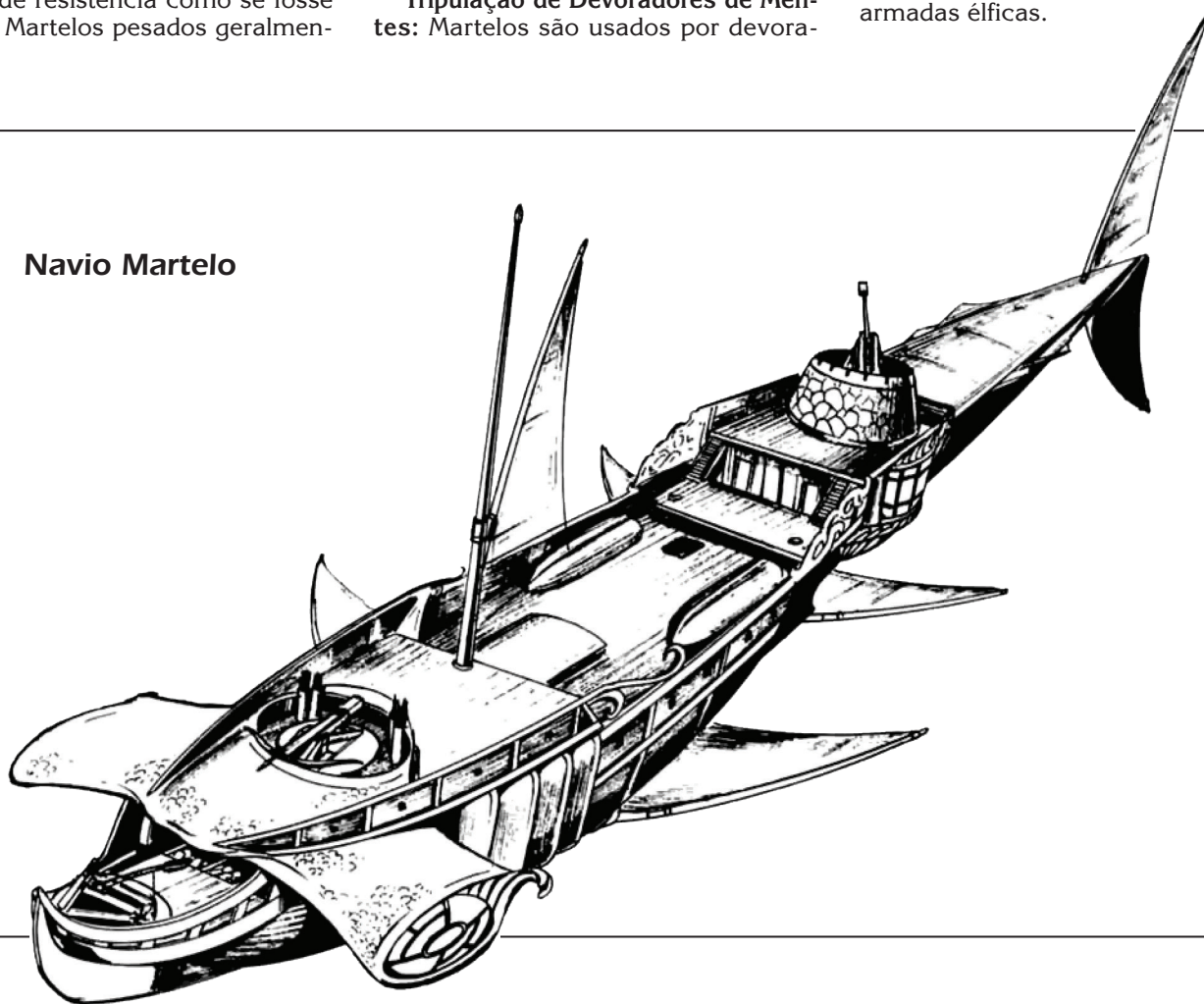
Tripulação de Homem-Lagarto: Martelos são comumente usados como navios mercantes pelos homens-lagartos. Nessas embarcações, os conveses centrais do navio são inundados para proporcionar um relaxamento central e uma área de descanso para a tripulação. Esses lagos internos são despejados no espaço se o navio tiver que fugir, criando o equivalente a um campo de destroços atrás do navio-martelo que retardará os perseguidores.

Tripulação de Devoradores de Mentes: Martelos são usados por devora-

dores de mentes como comerciantes livres, desalinhados com qualquer facção ou casa dos illithids. Como muitos capitães disparam contra qualquer nautiloide devorador de mentes padrão, um número crescente de comerciantes de devoradores de mentes adotou o navio-martelo como a embarcação de sua escolha. Os olhos dos navios-martelo controlados por devoradores de mentes são frequentemente cobertos com placas de aço.

Tripulação Élfica: Martelos são ocasionalmente usados por armadas élficas, principalmente como navios de abastecimento e tropas. O tamanho volumoso e o manuseio difícil de um navio-martelo (em comparação com a maioria das embarcações élficas) o tornam inadequado para qualquer coisa, exceto uma embarcação de apoio na maioria das armadas élficas.

Navio Martelo





ar, a menos que a magia *reter ar* tenha sido usada para manter a bolha de ar intacta. Ainda assim, a menos que a embarcação tenha sido projetada para viagens marítimas, ela afundará, sofrendo danos pela pressão e eventualmente se rompendo com a pressão da água no envelope. Este dano é semelhante ao dano de calor de corpos de fogo — um adicional de 1d6 pontos por rodada de afundamento. Corpos e outros itens flutuantes tenderão a flutuar como destroços na superfície. A menos que os indivíduos a bordo saibam nadar ou respirar na água, eles correm o risco de afogamento.

Nenhuma das raças aquáticas dos vários mundos da água mostrou interesse em viagens espaciais. Isso pode ser porque o volume de água que eles devem trazer para sobreviver é um obstáculo muito formidável, ou o fato de que a superfície brilhante da borda da água forma uma barreira psicológica para eles.



CARAVELA

Construído por: Elfos
Usado Princ. Por: Elfos, alguns Homens
Tonelagem: 60 toneladas
Pontos de Casco: 60
Tripulação: 10/60
Classe de manobra: C
Pouso — Solo: Não
Pouso — Água: Não
C. de armadura: 7
Resistência: Cerâmica
Tipo de Energia: Timão maior ou menor
C. do navio: Quanto ao timoneiro

Armamento Padrão:

2 balistas médias
Tripulação: 2 cada
1 catapulta média
Tripulação: 3
1 alijador médio
Tripulação: 3

Carga: 30 toneladas
Comp. da Quilha: 60 m
Comp. da Boca: 6 m

Descrição

Construído no maior casco disponível fora das grandes armadas (veja abaixo*), a caravela é um navio altamente manobrável e bem construído. Esses navios élficos são cultivados a partir de plantas brilhantes e relativamente quebradiças, dando a elas uma aparência brilhante e etérea. Os navios permanecem “vivos”, muito parecidos com uma árvore, durante toda a sua vida. As asas cristalinas do navio de guerra requerem poda e modelagem constantes para evitar que o navio se torne muito difícil de manejar.

Todos os navios élficos podem ser consertados da maneira normal, pois blocos de madeira e até pedras podem ser enxertados no navio. Isso é possível desde que 20% do navio permaneça em sua posição original. Alterações além desse ponto são irreparáveis. Mesmo que o navio sobreviva a uma batalha em que mais de 80% de sua estrutura original seja danificada, ele precisará ter seu

casco totalmente restaurado (pelo dobro do preço listado para tais reparos).

Tripulação

A tripulação de uma caravela élfica depende muito de para o que ela está sendo usada. Os navios de aventura têm poucas posições definidas abaixo do capitão, enquanto os navios de guerra têm uma cadeia de comando altamente estruturada.

Usos do Navio

Aventurando Livrementemente: A caravela élfica é uma boa embarcação de aventura para o espaço profundo. Contanto que os usuários do navio não tenham intenção de fazer um pouso planetário, isso deve ser útil para eles. Além disso, qualquer personagem com proficiência em sobrevivência florestal ou trabalhar com madeira/carpintaria deve ser capaz de manter o navio em bom estado.

Em tais embarcações de aventura, as posições são livres abaixo do nível de capitão e proprietário. Os aventureiros geralmente pintam sinais e símbolos coloridos no navio e nas graciosas asas da caravela. Uma exceção notável a isso é a Companhia do Vazio Cantante, cujo navio de guerra é pintado de preto para combinar com o espaço entre as estrelas.

Militares: A caravela é o burro de carga da Marinha Imperial Élfica e, como tal, é encontrada em grande número onde esses navios fervilham. A organização da tripulação da caravela naval é muito mais rígida do que a de um navio de aventura, com uma cadeia de comando organizada que vai desde o capitão até o primeiro, segundo e terceiro oficiais, timoneiros primários e secundários e elfos designados para os vários postos de batalha em todo o navio, como combate a incêndios, abordagem e equipes de armas.

O timão de uma embarcação naval élfica está localizado no meio do navio, logo abaixo da ponte. A ponte em si fica bem na parte de trás do navio de

guerra entre as asas. À frente, dentro da “cabeça” da borboleta, estão as balistas gêmeas, disparando de posições nos olhos. A catapulta está localizada logo atrás da ponte e é coberta por uma cúpula retrátil. Finalmente, na parte traseira do navio, no “abdômen”, há um alijador médio, localizado logo atrás dos compartimentos de carga.

A marinha élfica adere estritamente a este projeto particular de navio de guerra. Capitães e almirantes individuais que mudam o básico da embarcação são reprimidos (embora muitas vezes junto com uma recomendação por batalhas vencidas usando essas modificações não oficiais).

Outras Configurações

Modificações Pessoais: Os aventureiros não são tão limitados quanto a marinha em sua percepção do navio de guerra, de modo que embarcações com blindagem inferior e asas mais pesadas são comuns (com uma redução de CA para 8 e um aumento de CM para B). Sacrificar a capacidade de manobra por uma armadura melhor é muito menos comum, já que a velocidade e as curvas parecem resolver mais as batalhas do que a armadura. O armamento também depende do usuário, embora a maioria dos capitães evite bombardas, fogo grego e outros dispositivos explosivos e que usam fogo devido à natureza do navio.

Caravela Selvagem: Se lançados à deriva e abandonados, as caravelas (e quase todas as embarcações élficas) continuam a crescer, suas asas cristalinas se curvando sobre si mesmas em espirais ornamentadas. Se tal navio for encontrada nos confins do espaço e tornado funcional, seu CM seria E e sua CA 9 (crescimentos mais antigos são mais frágeis). Essas classificações ruins poderiam ser corrigidas por reparos no navio equivalentes à restauração de metade dos pontos de casco, feitos por indivíduos qualificados em silvicultura ou marcenaria.

TARÂNTULA NEOGI

Construído Por:	Neogi
Usado Princ. Por:	Neogi
Tonelagem:	100 toneladas
Pontos de Casco:	100
Tripulação:	30/100
Classe de Manobra:	E
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	5
Resistência:	Cristal
Tipo de Energia:	Timão maior
C. do Navio:	Quanto ao timoneiro

Armamento Padrão:

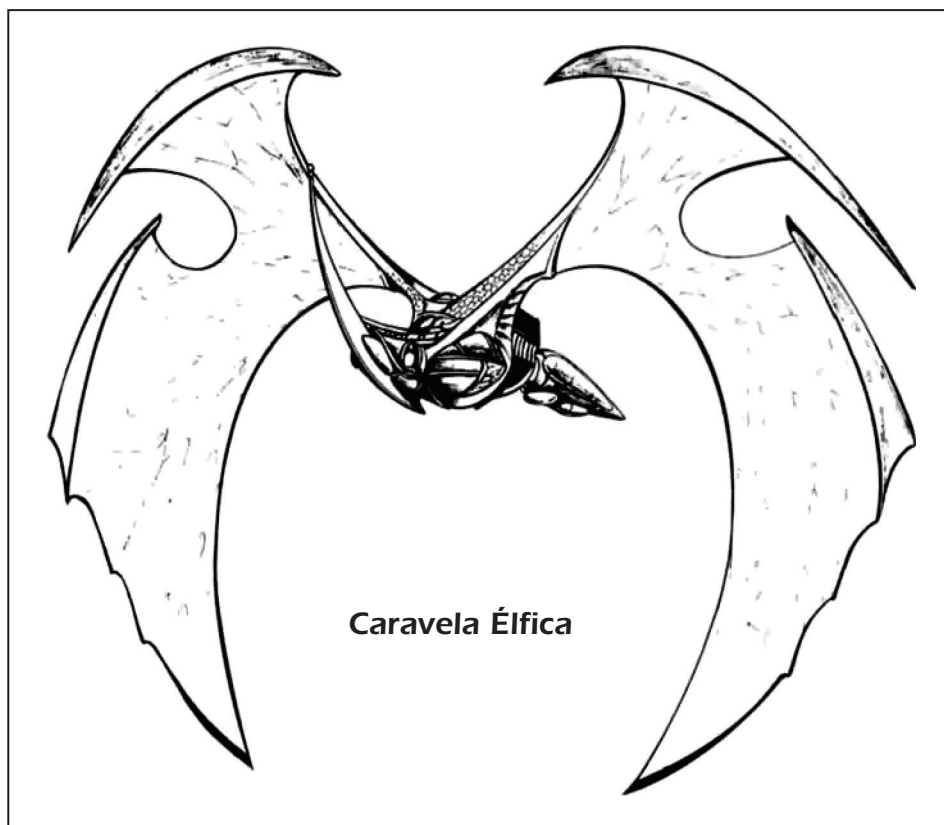
- 1 catapulta pesada
Tripulação: 5
- 1 alijador pesado
Tripulação: 4
- 4 balistas pesadas
Tripulação: 4 cada
- 1 aríete

Carga:	50 toneladas
Comp. da Quilha:	53 m
Comp. da Boca:	15 m

Descrição

Uma das maiores classe de navios espaciais, a tarântula é o orgulho e a alegria dos neogi, uma raça mortal e xenófoba de traficantes de escravos e assassinos. Seu grande tamanho e formato distinto tornam a tarântula facilmente reconhecível no espaço. Como resultado, geralmente é atacada assim que avistada.

A tarântula neogi é dividida na seção de comando e nas estações de carga. A seção de comando fica na metade dianteira da embarcação e contém a ponte, o *timão de spelljammer* e os alojamentos da tripulação. O “abdômen” maior do navio é usado como plataforma de armas, espaço de carga e alojamento de





Notas sobre a Criação do Universo

A descoberta de que existe um universo maior além do céu é um choque para a maioria dos sábios eruditos dos vários mundos conhecidos, pelo menos temporariamente. Aqueles acostumados a uma visão provinciana comum à maioria dos terrestres muitas vezes dão as costas às estrelas, ou se referem a elas como uma luz secundária menor comparada às maravilhas dos infinitos planos de existência ou até mesmo das estranhas civilizações do outro lado do globo.

Outros sábios e alguns clérigos saltam para o campo com questões maiores levantadas pela presença de muitas esferas flutuando em um oceano arco-íris de flogisto. A questão principal é: Quem o colocou aqui e por quê? Esta questão é particularmente preocupante para os teólogos, já que quase todas as civilizações têm mitos de criação para seus mundos, que eles consideram únicos.



escravos. A metade superior do abdômen pode deslizar para trás para revelar uma pequena cidadela empoleirada nas ancas inferiores. Essa estrutura normalmente é revelada apenas em situações de combate, já que as plataformas de armas da tarântula geralmente estão localizadas lá.

Tripulação

Os próprios neogi são criaturas pequenas, mas fazem uso de um grande número de escravos umber hulk. Os umber hulks são carregadores pessoais e soldados sob a domínio dos neogis. Geralmente há oito neogis em um navio padrão (incluindo seu mago spelljamming), e o mesmo número de umber hulks.

O restante da tripulação padrão de 30 homens é composta por escravos, que trabalham nas profundezas do navio, antecipando o dia em que serão servidos como prato principal para a tripulação. Uma tripulação padrão em uma tarântula ocupa a mesma quantidade de ar que 34 homens normais, devido à presença dos grandes umber hulks e dos pequenos neogis.

Os neogis dividem o universo em duas partes: eles mesmos e os escravos. Tudo o que não é um neogi é um escravo — diretamente para eles, ou para uma criatura mais poderosa — ou um escravo em potencial.

Os neogis também organizam seus navios com essa filosofia. Um capitão neogi é dono de todos os outros em seu navio, incluindo outros neogis e seus umber hulks, e pode ordenar que morram se achar necessário. Outro neogi pode, eventualmente, aspirar a se tornar proprietário de navios por direito próprio e manter outros neogis em sua escravidão. Os escravos não têm essa esperança.

Se o capitão de um navio neogi for morto, os neogis restante votarão em um novo capitão/proprietário. A politicagem é intensa durante as eleições neogi, a maioria dos votos geralmente vai para o

neogi com o servo mais poderoso dentre os umber hulks.

Usos do Navio

Cavalo de Batalha Neogi: A tarântula é o navio neogi mais comum e serve como transportador de carga, navio de batalha, navio de exploração, transporte do exército e comerciante de escravos. Uma vez que todas as tarântulas parecem idênticas aos olhos dos não neogi, não é fácil determinar se a navio neogi é adequada para explorar ou caçar escravos ativamente. Como resultado, todos os navios neogis são geralmente atacados ou evitados, o que o navio defensor for mais capaz de fazer.

Transportador: Ocasionalmente, o abdômen de uma tarântula é esvaziado e o navio usado para carregar uma viúva negra (veja acima). Esses transportadores são relativamente novos no espaço conhecido, mas carregam a tripulação padrão da tarântula, bem como a tripulação da viúva negra. Nesta configuração, o capitão/proprietário da viúva negra também possui a tarântula que o carrega.

Ninhada: Aqueles neogis afortunados o suficiente para chegar ao fim de suas vidas naturais se tornam Grandes Mestres Antigos. Esses velhos neogis começam a inchar e a ingerir uma grande quantidade de comida. Os mestres atingem um tamanho enorme, ponto em que os jovens neogis incubados dentro deles devoram seu hospedeiro e avançam para formar uma nova comunidade.

Quando um neogi atinge o status de Grande Mestre Antigo, seu navio é transformado em uma ninhada. As estações de carga são limpas para fornecer espaço para o mestre, e o navio — junto com seus navios aliados — tenta capturar o maior número possível de escravos vivos para alimentar o Grande Mestre Antigo.

Uma segunda concha é construída sobre os aposentos do Grande Mestre Antigo para permitir que o escudo de cristal principal seja puxado para trás para a instalação de armas. Uma ninhada é movida pela fome de seu mestre e

atacará qualquer coisa, incluindo outros navios neogis, por escravos e comida.

Outras Configurações

Cascos: Cascos de tarântulas estão disponíveis para venda entre neogis, mas como eles não são os melhores navios para serem vistos, eles são frequentemente despojados e usados como bases flutuantes para civilizações de asteroides maiores. Nesta configuração, as pernas e as velas do navio são removidas e a cúpula puxada para trás ou totalmente removida. Algumas civilizações de asteroides colocam os cascos das tarântulas em órbita ao seu redor como um aviso para possíveis piratas ou invasores. O aviso é para ser lido: Esta base pode e já se defendeu no passado.

Armadeira: A aparência e o armamento são padrão para a maioria dos

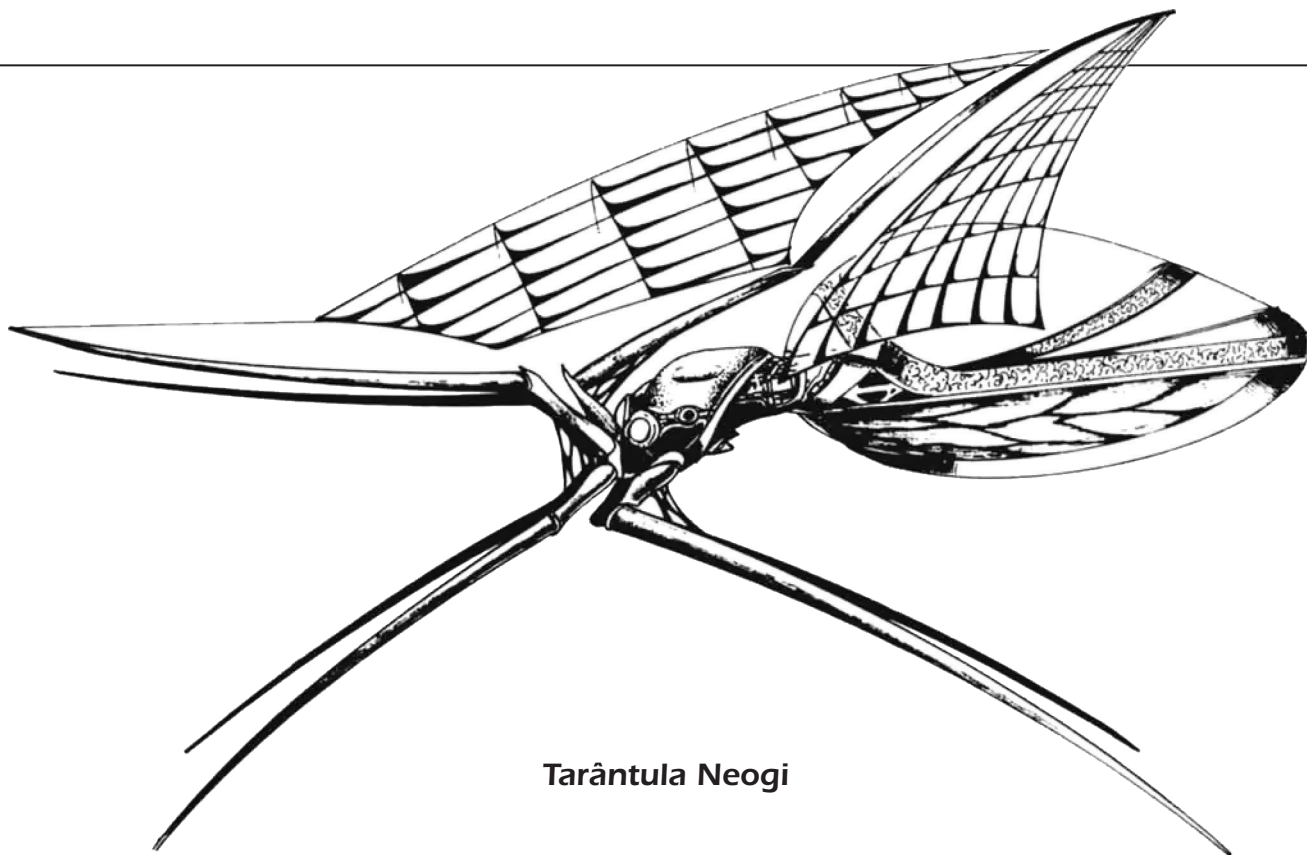
navios neogis, e eles não se envolvem nas atividades humanas como desmontar para manobrabilidade ou adicionar mais blindagem. Os neogis construíram a armadeira — uma versão especializada da tarântula para uso como um navio de ataque contra inimigos de longa data. (Inimigo de longa data em termos neogis significa aquele que os derrotou uma vez.)

A armadeira triplica o número de balistas e catapultas usadas na tarântula padrão e pode adicionar projetores de fogo grego e bombardas também. A sobrecarga que uma tripulação tão grande colocada na atmosfera do navio não incomoda o neogi; os escravos que sobreviverem à batalha serão comidos na viagem de volta. A armadeira não é usada para comércio, apenas para punição dos recalcitrantes.

Há rumores de que existem até cem dessas armadeiras, mas o máximo já visto a qualquer momento é três e, neste caso, duas se atacaram pela propriedade da frota.

Comerciante Devorador de Mentes: As únicas raças que têm relações reais com os paranoicos neogis são os misteriosos ocultos e os devoradores de mentes. Os primeiros não têm navios conhecidos e os últimos têm sua própria frota de nautiloides. Ainda assim, várias tarântulas neogis foram negociados com devoradores de mentes em troca de grandes carregamentos de escravos (como toda a população de um pequeno planetaide).

Infelizmente, o ódio universal dos neogis é tal que as tarântulas devoradoras de mentes estão sujeitas a ataques imediatos da maioria dos outros navios. Os navios dos devoradores de mentes, ad-



Tarântula Neogi



As principais teorias sobre as conchas, o espaço e os deuses são as seguintes:

1) Os deuses criaram as conchas e o espaço para dividir seus territórios. Os teólogos adoram apresentar esse argumento, embora ele coloque alguns limites nos poderes de quem eles adoram. O espaço é infinito, mesmo para uma divindade onisciente, então eles o dividiram em caos (o Fluxo) e ordem (as conchas). As conchas são mais fáceis de manusear e mais ordenadas do que o caos rodopiante do lado de fora. Os deuses então dividiram as esferas entre si para testar o bem contra o mal e a lei contra o caos. Alguns semideuses afirmam que isso é verdade, mas os cínicos observam que eles fariam isso mesmo que não fosse assim.

2) Os deuses têm deuses próprios, que criaram o universo e os libertaram nele. Um pensamento preocupante, embora uma escola experimentando um renascimento no Real-



quiridos dos neogis, têm seus abdomes escurecidos para poupar os devoradores de mentes da luz dos sóis.

ARMADA

Construído por:	Elfos
Usado Princ. Por:	Elfos
Tonelagem:	100 toneladas
Pontos de Casco:	100
Tripulação:	40/100
Classe de Manobra:	D
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	5
Resistência:	Cerâmica
Tipo de Energia:	Timão maior
C. do navio:	Quanto aos timoneiros

Armamento Padrão:

- 6 catapultas pesadas
Tripulação: 5 cada
- 6 balistas pesadas
Tripulação: 4 cada
- 2 alijadores pesados
Tripulação: 4 cada
- 3 bombardas (opcional)
Tripulação: 3 cada

Carga:	50 toneladas
Comp. da Quilha:	91 m
Comp. da Boca:	9 m

Descrição

O maior dos navios élficos, a armada é reservada exclusivamente para as nações élficas. A posse de uma armada por outras raças ou facções é punível com a morte pela marinha élfica, tanto para o usuário quanto para os indivíduos que forneceram a embarcação.

A armada élfica é construída ao longo de um corpo semelhante a uma borboleta, mas as asas são endireitadas e reforçadas de tal forma que as superfícies superiores formam uma superfície de pouso para mariposas

Tripulação

Como a caravela da marinha élfica, a armada tem uma tripulação militar rígida e uma forte cadeia de comando. No entanto, como a armada costuma ser o coração das ações navais, comandando

um número de embarcações menores, é provável que ela carregue mais membros de alto escalão da marinha élfica do que uma caravela élfica.

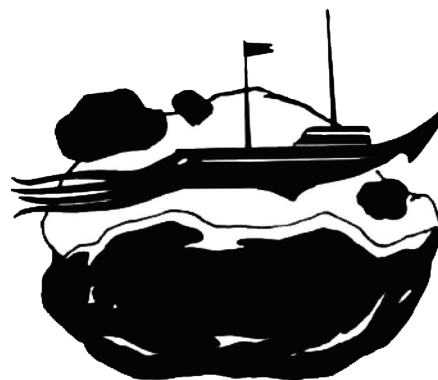
Usos do Navio

Militares: O principal uso da armada é como base para grandes ações militares contra outras facções, raças ou planetas. Seu poder de fogo pesado e o uso de mariposas os torna uma arma perigosa.

Cada armada carrega 40 mariposas, cinco dos quais têm capacidade de spelljamming. Os membros da tripulação que não estão envolvidos na movimentação geral e manutenção do navio são designados como pilotos de mariposa e são exclusivamente encarregados da manutenção e cuidado de seus navios. Mariposas são usadas principalmente como mensageiras e embarcações de desembarque, ou para desabilitar posições de armas pesadas inimigas e tomar uma ponte inimiga.

O coração das operações da armada está na ponte dianteira, localizada na “cabeça” da borboleta. Esta é a localização do timão principal e do posto do capitão. Uma ponte auxiliar está localizada na cauda da embarcação, pouco antes dos alijadores. Esta ponte auxiliar está equipada com um conjunto completo de cartas estelares e um segundo timão maior.

A armada é a espinha dorsal da frota élfica e muitas vezes serve como o coração das operações militares. Uma frota



padrão pode conter uma única armada ou até 10 ou mais agindo em uníssono, apoiada por uma frota de caravelas e centenas de mariposas.

Outras configurações

Posto de Comando: Várias armadas carregam grandes complexos de torres nas costas, onde as asas encontram o corpo. Essas armadas especiais são as residências permanentes dos almirantes da frota e são usadas como postos de comando para coordenar as grandes ações da frota. Essas pequenas cidadelas (com uma aparência decididamente anã) são usadas como centro militar e quartéis para entreter outros aliados ou negociar com frotas que se rendem.

Esses postos de comando podem ser alijados (sem força próprio) se a armada estiver em perigo. Isso tem o mesmo efeito de um alijador pesado em navios perseguidores. Em um caso, a cidadela da armada alijada foi usada para bombardear uma base de piratas orcs, com fatalidades impressionantes.

Armadas Selvagens: Armadas normalmente não são abandonadas, dado o tempo que leva para um destes navios crescerem e sua longa vida útil. As nações élficas preferem destruir este tipo de navio do que deixá-lo cair nas mãos de outra raça. Se uma armada abandonada e crescida fosse encontrada, seu CA seria 9 e seu CM seria E.

Tripulações de Elfos Negros: Rumores de drows operando no espaço continuam, embora incidentes com drows espaciais sejam poucos e distantes entre si, sempre parecendo ocorrer “em outra concha” ou “há muito tempo”. Há um avistamento confirmado de uma armada arroxeadada com uma enorme cúpula onde seria baseado o posto de comando, dando ao navio a aparência de um corcunda inchado.

Diz-se que está “mariposa cigana” é comandada por drow. A cúpula supostamente filtra a luz que é mortal para os drows. Vários sábios descartaram a observação, ponderando que os drows são criaturas das profundezas da terra, da noite, e provavelmente preferem

viajar através das dimensões do que se preocupar com a tecnologia spelljammer.

CIDADELA

Construído por:	Anões
Usado Princ. Por:	Anões
Tonagem:	300 toneladas
Pontos de Casco:	300
Tripulação:	100/300
Classe de Manobra:	E
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	0
Resistência:	Pedra
Tipo de Energia:	Forja
Clas. do Navio:	1-3

Armamento Padrão:

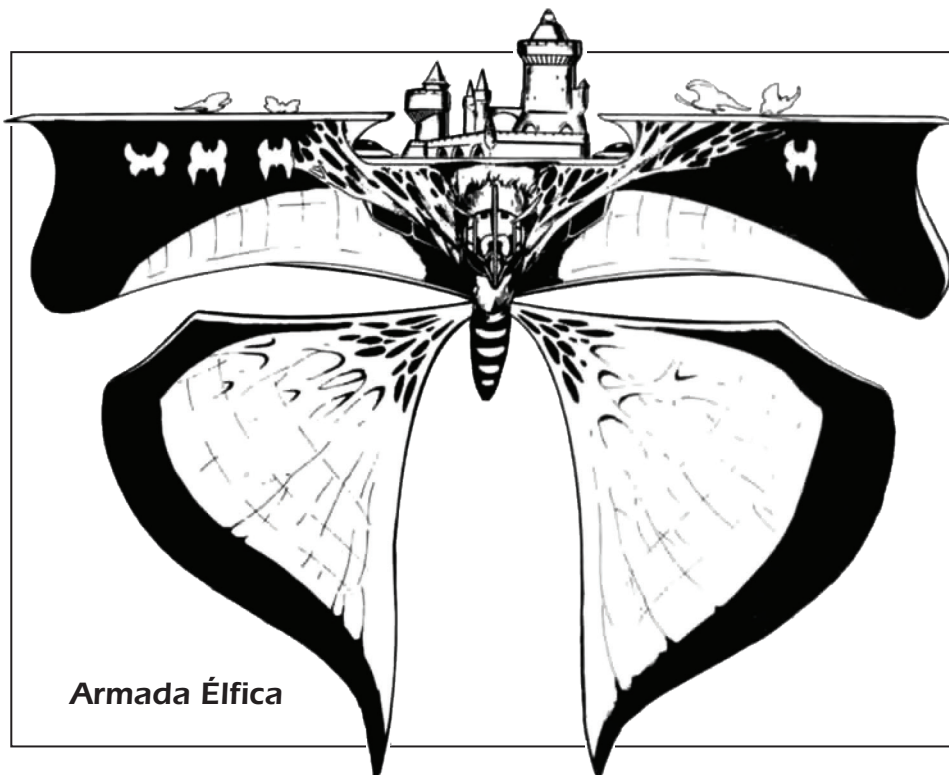
- 3 alijadores pesados
- Tripulação: 4 cada
- 1-4 catapultas pesadas
- Tripulação: 5 cada
- 2-8 catapultas médias
- Tripulação: 3 cada
- 3-12 catapultas leve
- Tripulação: 1 cada

Carga:	150 toneladas
Comp. da Quilha:	76 m
Comp. da Boca:	60 m

Descrição

A cidadela é o menor e mais comum dos asteroides móveis usados pelos anões como uma combinação de lar e base. A maior cidadela que pode ser movida por um timão propulsionado por uma forja é de 700 toneladas. Aqueles maiores que isso ainda são usados pelos anões, mas não têm mobilidade — eles são simplesmente deixados orbitando corpos maiores. A cidadela de 300 toneladas é a menor que uma forja pode alimentar e, como resultado, a cidadela mais encontrada no espaço.

Asteroides maiores podem conter mais anões para guarnecer as forjas e, como resultado, asteroides maiores têm valores de classificação de navio mais altos. Quanto maior for uma cidadela (até o máximo de 700 toneladas), mais rápido ela é capaz de se mover, caso forneça espaço para as forjas necessárias.



Armada Élfica



mspace, que recentemente experimentou seus deuses de perto e os achou carentes. Uma teoria improvável, pois leva à óbvia linha de raciocínio: Bem, se nossos deuses têm deuses, por que não temos seres que nos consideram deuses?

3) O flogisto é um objeto que ocorre naturalmente: os deuses criaram as várias conchas para se estabelecer e domesticá-lo. O oceano de arco-íris é como um riacho, e as conchas são como cidades sendo construídas ao longo do riacho. Eventualmente, as cidades se juntarão e o fluxo desaparecerá completamente. Isso explicaria a relutância mais piedosa em falar sobre uma parte do universo (o fluxo) onde seu poder não chega.

4) Os deuses temem o Fluxo e construíram as conchas para mantê-lo afastado. Uma variante do nº 3, mudando apenas a lógica por trás dele.



A maior parte do espaço de uma cidadela é ocupada pela forja e pelos alojamentos da tripulação. Em um navio anão, todos trabalham, desde o menor bebê até o mais velho de barba grisalha, criando itens maravilhosos que são um produto secundário das próprias forjas.

Tripulação

A tripulação da cidadela é organizada como colônias anãs no solo. O capitão é conhecido como “o rei dentro da montanha” e sua tripulação na ponte é chamada de “o conselho brilhante”. Como a maioria da tripulação trabalha nos próprios motores de spelljamming, não há posição de timoneiro. No entanto, não é incomum que as cidadelas sejam equipadas com navios menores. Estes são usados para transportar mensagens ou como embarcações de desembarque.

Reis de diferentes cidadelas tratam uns aos outros com respeito, e a primeira ordem de negócios para navios anões é organizar um festival, onde os reis comparam notas, incluindo viagens, pescarias ricas e, o mais importante, informações genealógicas.

Como os anões da maioria dos mundos, os reis da cidadela estão obcecados em encontrar a origem de sua raça. Ao contrário de seus primos terrestres, porém, os anões viajantes do espaço acreditam que existe um mundo natal dos anões, descrito como um lugar mítico escondido da maioria pelos deuses. Acredita-se que o planeta natal seja uma recompensa para os bravos entre os anões.

Usos do Navio

Navio Vivo: Mais do que qualquer outro tipo de navio, a cidadela dos anões é um lar permanente para seu povo. Esses navios se engajam em missões de longo prazo (comércio, descoberta) de acordo com os desejos da maioria da população da cidadela. Dissidentes (se em número suficiente) podem se separar para formar uma nova colônia.

Em geral, tais navios vivos preferem não ir para a batalha, já que eles não são apenas os navios, mas os lares permanentes dos reinos anões dentro deles. As cidadelas lutarão com o melhor de suas habilidades, usando seu grande tamanho para forçar os oponentes a colidir com elas, uma manobra que geralmente deixa a cidadela maior vitoriosa.

Navio da Jihad: Os anões no espaço estão ligados pelo sangue e pela fé, de modo que qualquer ataque a um navio anão pode ser considerado um ataque a toda a raça anã. De vez em quando, um conselho de reis e sacerdotes dos panteões anões combinados se reunirá e declarará uma cruzada contra um povo, esfera ou raça. Um inimigo é declarado anátema e seus navios e pessoas são atacados quando vistos. Os neogis são atualmente o objeto de uma jihad anã, embora raças menos religiosas também ataquem os neogis quando vistos, mais por bom senso do que qualquer outra coisa.

Os navios da Jihad têm um grande contingente de forjadores, mas também um grande número de soldados bem armados e bem treinados sob o controle de um guerreiro de pelo menos 6º nível. Os navios da Jihad procuram ativamente os navios inimigos, abordando-os e massacrando cada um que estiver a bordo.

Os navios da Jihad geralmente carregam o dobro das armas pesadas normais. No caso de uma cruzada contra um inimigo terrestre, um navio da jihad usará asteroides e cidadelas abandonadas como bombas. Ele derrubará esses objetos maciços em massa sobre seus oponentes do céu. Cidadelas usadas como bombas são despojadas de suas forjas e tripulações. Isso não é comum, já que a perda de qualquer cidadela antes de seu tempo é considerada um grande sinal de sacrifício dos anões.

Cidadelas abandonadas: Os mecanismos anões de spelljamming — forjas — requerem uma grande quantidade de matéria-prima para funcionar corretamente. Depois de alguns anos

(cerca de 2-8 anos por 100 toneladas de navio), os recursos da cidadela se esgotam e os anões devem encontrar um novo lar. Assim que um asteroide de tamanho suficiente é localizado, as forjas são empacotadas e transferidas para sua nova casa. Só então começa a construção da nova base.

Depois de um mês para cada 100 toneladas de asteroide, a nova cidadela tem espaço suficiente para sustentar a nova população. Então a velha casa é abandonada. Cidadelas abandonadas são frequentemente usadas por outras raças espaciais como covis, assim como os caranguejos eremitas se apropriam das conchas de outros organismos.

Antigas cidadelas são o lar de piratas e monstros, que viajam pelo espaço em busca de mercadorias e refeições. Dado o tamanho das maiores cidadelas, os vários monstros e grupos podem manter a posse de partes do navio, trabalhando uns contra os outros. Como as cidadelas nem sempre são completamente despojadas, elas costumam atrair aventureiros como um ímã.

Se a população da cidadela for suficientemente grande no momento da transferência, mais de um asteroide pode ser selecionado. As forjas do navio são divididas entre as duas novas cidadelas, permitindo que cada lado siga seu próprio curso. Da mesma forma, reinos moribundos, dilacerados por guerras ou doenças, podem ser varridos por grupos mais novos em cidadelas maiores, deixando navios abandonados que não são totalmente explorados.

Outras Configurações

Cidadelas Maiores: As estatísticas acima são para a menor das cidadelas comumente encontradas no espaço de fantasia. Navios de até 700 toneladas podem ser encontrados com frequência, com aumentos semelhantes na tripulação, armas e capacidade das forjas. Note que, embora um navio de 700 toneladas possa atingir CN 7, essas forjas elaboradas são raras e difíceis de manter.

Em geral:

Para cada 1 tonelada adicional, 1 ponto de casco e um tripulante de tamanho humano adicional pode ser sustentado na cidadela.

Para cada 3 toneladas adicionais, outro membro da tripulação deve ser adicionado para ajudar nas forjas.

Para cada 100 toneladas adicionais, a forja pode ser expandida, aumentando a classificação do navio em 1.

Para cada 30 toneladas, outra arma pesada pode ser adicionada sem interferir na carga e/ou espaço habitacional.

Cidadelas Gnômicas: As cidadelas gnômicas são para as cidadelas anãs o que os veleiros gnômicos são para os navios normais — uma sátira ruim. As cidadelas anãs abandonadas são

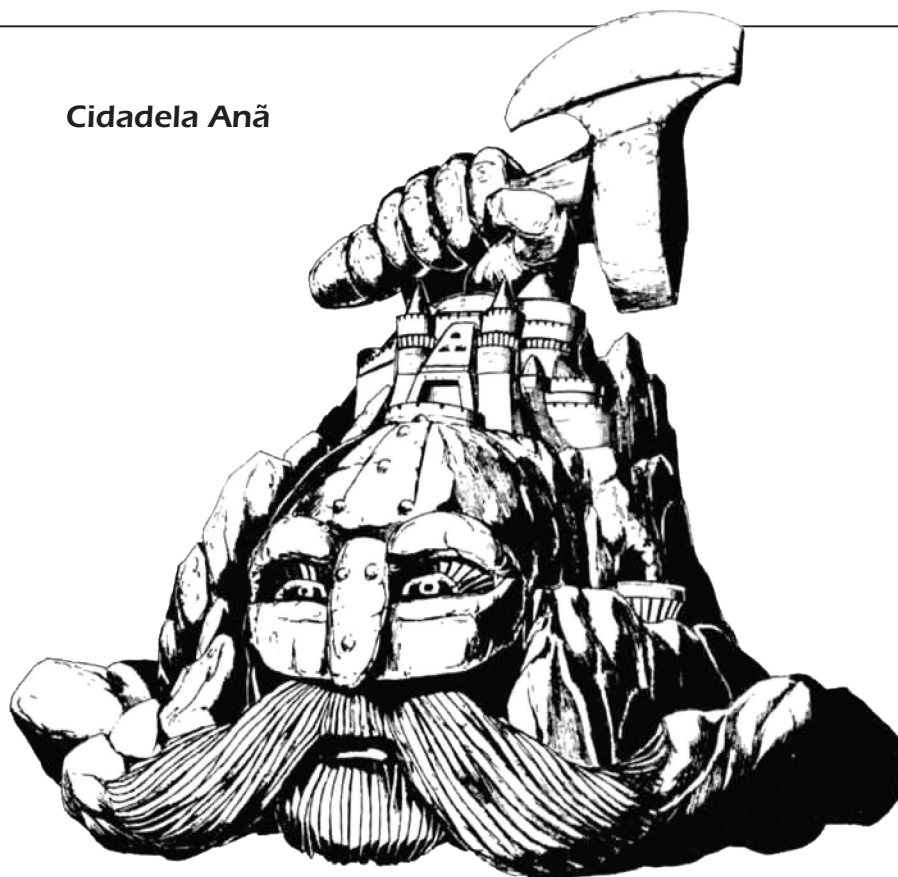
frequentemente dominadas por gnomos, que simulam os efeitos das forjas com seus vários aparelhos. Na realidade, seus aparelhos não acrescentam nada ao resultado do sistema, fazendo com que a navio fique à deriva tão sem rumo quanto quando foi abandonada. Gnomo, sendo gnomo, geralmente apresentam explicações cuidadosas que detalham por que eles queriam ir na direção em que estão indo.

Há gnomo que conseguiram operar forjas em uma cidadela. Embora espetaculares quando estão funcionando, esses navios costumam ter vida curta devido à tendência gnômica de fuçar.

SPELLJAMMER

Construído por:	Desconhecido
Usado Princ. Por:	Desconhecido

Cidadela Anã





5) Os deuses temem os homens e os outros seres sencientes, e construíram as conchas para mantê-los DENTRO. Outra variante do #3, mudando a lógica. Se esse era o propósito deles, eles parecem ter falhado miseravelmente.

6) O flogisto e as conchas ocorrem naturalmente; os deuses apenas se mudaram e se instalaram. Alguém ou alguma outra coisa construiu a casa, e os deuses chegaram para mexer nos móveis. Desagradado pelos teólogos porque implica que os Poderes Que Existem não passam de intrusos aventureiros por direito próprio, jogando a maioria das raças menos poderosas como idiotas e otários com um monte de bobagens sobre a criação do universo. Tal como acontece com as outras teorias, não pode ser provado.



Tonelagem:	1½ milhões de toneladas (est)
Pontos de Casco:	1½ milhão
Tripulação:	1(?)/5.240(?)
Classe de Manobra:	B
Pouso — Solo:	Não
Pouso — Água:	Não
C. de Armadura:	5
Resistência:	Mago de 20º nível
Tipo de Energia:	Desconhecido
Clas. do navio:	8
Armamento Padrão:	(estimado)
	30 catapultas pesadas
	Tripulação: 5 cada
	15 catapultas leves
	Tripulação: 1 cada
	40 balistas pesadas
	Tripulação: 4 cada
	20 balistas leves
	Tripulação: 1 cada
	15 alijadores pesados
	Tripulação: 4 cada
	20 bombardeios (apenas rumores)
	Tripulação: 3 cada
Carga:	Ilimitado
Comp. da Quilha:	480 m
Comp. da Boca:	944 m

Descrição

As leis da razão quebram em torno do *Spelljammer*. É o maior navio automotor do universo e atraiu um grande corpo de mitos ao seu redor. Ninguém sabe sua origem ou seu propósito. De acordo com os sábios, não há razão para que o *Spelljammer* exista.

Claro, existem coisas maiores do que o *Spelljammer* nas muitas esferas do espaço conhecido. As bases de asteroides são maiores, mas não podem se mover por conta própria ou atingir a alta classificação de navio do *Spelljammer*. Existem seres vivos, como dragões celestiais, que aspiram ao tamanho deste navio. Existem até rumores de criaturas maiores que o dragão que se movem através do flogisto. Ainda assim, o *Spelljammer* supera qualquer uma dessas coisas, já que é obviamente uma coisa feita. É feito de material orgânico e inerte, e suas torres e cidadelas foram moldadas pelas mãos de algum ser.

A lenda do *Spelljammer* cresce a cada ano que passa, alimentada por boatos e fofocas. Diz-se que um único homem pode pilotar a navio, que no coração do *Spelljammer* repousa um dispositivo como uma coroa de estrelas que permite ao usuário comandar a navio. Diz-se que o navio é o brinquedo de um deus ancião, um brinquedo enviado para semear a discórdia no universo. Alguns dizem que o *Spelljammer* é um teste criado pelos deuses do bem (alternadamente, pelos deuses do mal), como algo que pode ser alcançado em algum momento por seus fiéis.

O *Spelljammer* foi avistado em muitas esferas e tentativas foram feitas para pousar nele. Frequentemente, batalhas entre facções conflitantes pela posse do *Spelljammer* acontecem quando a navio aparece em um sistema. Relatos da destruição do *Spelljammer* surgiram várias vezes no mito, mas sempre reapareceu depois de um tempo. Pode haver vários *Spelljammers*, mas nenhum homem viu mais de um ao mesmo tempo.

A força motriz do *Spelljammer* é um mistério. Nada tão grande deveria ser capaz de se mover tão rápido. Relatos de velocidade parecem não levar em consideração o nível ou as habilidades de seu capitão, o que quebra as regras para spelljamming. O navio é um enigma.

Acredita-se que o armamento do navio tenha sido acumulado ao longo dos séculos, à medida que vários indivíduos e nações lendárias assumiram o controle do *Spelljammer*. Em um conto, o navio pertencia aos devoradores de mente. Em outra história, foi o local da última conferência de beholders. Em um terceiro, era a máquina de morte das nações inumanas. No entanto cada vez que reapareceu, não tripulado e descontrolado.

Além dos itens listados, o *Spelljammer* contém os destroços de meia centena de conquistadores, em alguns casos seus navios e timões, bem como seus tesouros. Aventureiros sábios (ou míopes) frequentemente desembarcam no *Spelljammer* para pegar o que outros

trouxeram para lá, em vez de tentar assumir o controle do navio.

Há rumores de que o *Spelljammer* é preenchido com uma variedade de monstros e criações. Se essas criaturas são nativas do navio ou habitantes de outras terras tomadas pelo navio é desconhecido.

Timões Spelljammer Aleatórios

Muitos dos navios espaciais são alimentados por *timões de spelljammer* maiores ou menores. A questão de qual timão está sendo usado é importante para os aventureiros, tanto para determinar o quão poderoso é seu inimigo quanto qual é a chance de que eles possam “levantar” o timão após um encontro.

Quando um “timão maior ou menor” for mencionado na descrição de um navio, use esta tabela para determinar que tipo de timão o navio possui. Jogue 1d10:

d10	Resultado
1-7	Timão Menor
8-9	Timão Maior
0	Outros, role novamente:
1-2	Timão Gnômico
3	<i>Coroa de Estrelas</i>
4-8	Fornalha
9	Caldeira
0	Lifejammer

Se um Timão maior ou menor for sorteado, role para o nível do conjurador que está usando o timão. O nível do mago ou clérigo spelljamming determina o quão rápido o navio pode se mover taticamente.

O Mestre deve sempre usar seu próprio julgamento com esses testes: uma armada élfica pesada não será comandada (geralmente) por um mago de 1º nível, nem um comerciante de sucata será comandado por um sumo sacerdote maligno de 20º nível. Jogue 1d10:

Resultado	
d10	Tipo de timoneiro
1-6	Mago (ou subclasse)
7-10	Sacerdote (ou subclasse)

Timões Menores

Resultado	Nível de Timoneiro	CN
d100		
01-07	1	1
08-14	2	1
15-21	3	1
22-28	4	1
29-35	5	1
36-42	6	2
43-48	7	2
49-54	8	2
55-60	9	3
61-65	10	3
66-70	11	3
71-74	12	4
75-78	13	4
79-83	14	4
84-88	15	5
89-92	16	5
93-95	17	5
96-97	18	6
98-99	19	6
00	20	6

Timões Maiores

Resultado	Nível de Timoneiro	CN
d100		
01-07	1	1
08-14	2	1
15-21	3	1
22-28	4	2
29-35	5	2
36-42	6	3
43-48	7	3
49-54	8	4
55-60	9	4
61-65	10	5
66-70	11	5
71-74	12	6
75-78	13	6
79-83	14	7
84-88	15	7
89-92	16	8
93-95	17	8
96-97	18	9
98-99	19	9
00	20	10

Modificadores:

O navio tem pelo menos 20 toneladas:
Aumente o nível do timoneiro em 1

O navio tem pelo menos 60 toneladas:
Aumente o nível do timoneiro em 2

O navio é um navio élfico:
Aumente o nível do timoneiro em 1

O navio é comerciante:
Reduza o nível do timoneiro em 1

O nível do mago ou sacerdote spelljamming não pode ser aumentado acima de 20 ou abaixado abaixo de 1. Restrições raciais se aplicam a navios particulares e magos pilotando.

Casos especiais

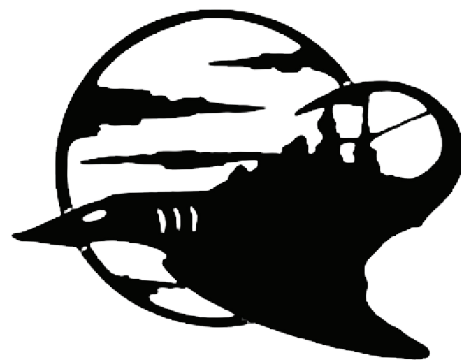
Timões Gnômicos: Role para o nível do usuário (para aqueles que funcionam) como um timão menor,

Coroa de Estrelas: Role para spelljammer como um timão menor, mas permita ao usuário total mobilidade no navio.

Fornalhas: Esses dispositivos têm um CN de 2, que pode ser aumentado para 3 em determinadas circunstâncias.

Caldeiras: Tenha um CN de 5, mas vem equipadas com artefatos mágicos poderosos e perigosos. Dado que há um grande número de deuses, magos, seres extraplanares e heróis em muitos mundos, o fato de que os terrestres não estão cheios de artefatos pode ser atribuído ao fato de que alguém surgiu com um uso para eles — caldeireiros.

Lifejammer: CN é baseado nos dados de vida da vítima.



CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS



Raças Maiores e Menores

Existe uma falsa divisão de raças sencientes quando se trata de viagens espaciais. Às vezes, as raças são chamadas de “principais” ou “menores”. A diferença não é importante, mas reflete a natureza de muitas raças espaciais, de modo que até mesmo os sábios se referem às raças por status maior e menor.

Uma grande raça espacial é aquela que tem uma presença definida no espaço na forma de bases e/ou colônias, uma grande população no espaço, tem o uso de timão de spelljamming ou dispositivo similar para viagens rápidas entre as estrelas e tenha navios projetados por sua raça. Raças e espécies que ainda não o fizeram são agrupadas como “raças menores”.

As principais raças nas Esferas Conhecidas incluem humanos, devoradores de mentes, beholders, anões, elfos e neogi. Raças menores incluem halflings, giff, centauros, kender, gigantes e dragões.



Vida no Espaço

Além das novas criaturas listadas neste livro, muitas criaturas comuns dos Mundos Conhecidos são encontradas no espaço. Esta seção se refere às várias civilizações, organizações e raças que deixaram seu mundo natal.

O tamanho do espaço desafia muitos construtores de impérios, pois há muito a controlar em um império interplanetário. Embora existam mundos governados por uma única autoridade, a maioria dos mundos é uma combinação de estados e quase-estados. A situação no espaço é semelhante — muitos governantes em um terreno instável do espaço. Quem governa um determinado pedaço de espaço geralmente depende das bandeiras nos mastros dos navios que você encontra.

Humanos

Como em muitos dos mundos do universo SPELLJAMMER, a população humana é a mais numerosa no espaço. Alguns atribuem isso à sua rápida taxa reprodutiva, outros à sua inteligência superior, outros ainda à sua adaptabilidade com novas magias, e outros ao fato de terem o maior número de diversos deuses torcendo por eles e ajudando-os. Seja qual for a situação, os humanos são a espécie dominante na maioria dos mundos e a espécie mais populosa do espaço. No espaço, a humanidade não é a espécie majoritária — não há uma espécie com clara maioria, exceto em áreas específicas — mas é a mais numerosa dentre a variedade de raças que existem no universo SPELLJAMMER.

Noventa por cento dos humanos no espaço são agentes livres, operando sem mestre ou para um mestre temporário em um determinado trabalho. Em uma mudança das atitudes feudais de muitas nações terrestres, a cadeia de comando é muito mais flexível e o sistema de castas do camponês ao cavaleiro ao nobre é menos prevalente. Ainda há príncipes e camponeses, mas a interação entre os dois é mais descontraída.

Deve-se notar que, embora apenas um estado humano organizado possa colocar uma forte presença no espaço, são aqueles com um sistema social mais adaptável que sobrevivem melhor lá. Isso pode explicar por que muitas nações organizadas, como Cormyr, Kozakura e Furyondy, não têm uma presença espacial organizada.

Isso não quer dizer que os aventureiros dessas terras não alcancem o espaço. Muitos da humanidade no espaço são aventureiros ou descendentes de aventureiros. Uma vez retirados de seus mundos natais, a maioria desses aventureiros encontra a vida espacial ao seu gosto e não retorna. Aqueles que retornam adicionam mais histórias ao seu próprio status lendário. A maioria da população terrestres, se estiver ciente da vida no espaço, para começar, a considera algo muito distante de suas vidas, como a natureza da miríade de planos de existência. Coisas para sábios e aventureiros, claro, mas raramente algo que tenha efeito em sua vida cotidiana.

Há exceções em que o terrestre e o viajante espacial entram em contato e em conflito diretamente. Acidentes são muito comuns no espaço conhecido, e novos aventureiros muitas vezes ganham seu primeiro timão de spelljamming dos destroços de algum desastre antigo, agora enterrado pelas areias de algum grande deserto. Há mais contatos sociais também. Na cidade de Waterdeep nos Reinos, há um registro de um comerciante em um navio voador que pousou no porto e ofereceu pólvora a um preço razoável. A repentina detonação daquela pólvora no porto encerrou a transação e o navio, embora o timão tenha sobrevivido e tenha sido devolvido pelos elfos marinhos do porto ao seu legítimo dono. Uma investigação de Lord Khelben e dos Lordes de Waterdeep não encontrou nenhum crime envolvido na detonação acidental, mas desde então, ninguém mais tentou importar grandes volumes de pólvora nos Reinos.

No espaço, os humanos se estabelecem em comunidades que variam de eremitérios solitários a enormes cidades

de asteroides. Essas cidades são geralmente os restos de uma cidadela anã ou de um covil de dragão radiante, mas os humanos tendem a se construir ao longo da superfície, à maneira de seus ancestrais terrestres. A acessibilidade das civilizações humanas a outras raças torna essas cidades comunais um centro de atividade para muitas raças.

Os humanos, então, dados seus números e sua vontade de lidar com outras raças, fornecem o terreno comum no espaço. É em seus labirintos onde um aventureiro frequentemente encontrará outras raças, maiores e menores, rondando, procurando alcançar seus próprios objetivos.

Um exemplo de tal assentamento humano é a Rocha de Bral, uma cidadela de asteroide sob o governo nominal de um príncipe. Na verdade, a lealdade do povo da Rocha vai para aquele que pode oferecer proteção, segurança e refeições regulares.

Em escala menor que as cidades de asteroides, estão os navios humanos. Essas tripulações variam de lugar para lugar, mas formam o mesmo tipo de família e organização. Algumas tripulações são reunidas para uma única viagem, enquanto outras operam por longos períodos de tempo, seus tripulantes formam sua própria comunidade.

Dos dez por cento dos humanos do espaço que têm uma lealdade particular, seus senhores geralmente são mais ideias e ideais do que indivíduos. Mesmo com a rapidez das viagens espaciais, a ideia de lealdade a algum imperador ou general distante rapidamente se desfaz. Entre as facções atualmente comuns nas Esferas Conhecidas estão:

Fé: Politeístas, panteístas e seguidores de Ptah são as principais religiões entre os humanos, e muitos seguem a seita e suas diretrizes. Politeístas e panteístas tendem a ser relativamente abertos em relação às atitudes de religiões rivais, embora você veja pequenas guerras santas irromperem de duas fés panteístas relacionadas em questões de seita. Em geral, a igreja panteísta

ou politeísta local estabelece as regras para sua região de espaço.

Seguidores de Ptah tendem a ser um pouco mais prementes. Em suas túnicas cinza enfeitadas com escarlate, eles são encontrados em todo o universo SPELL-JAMMER pregando a superioridade de seu deus. Apesar do fato de que Ptah se origina de um mito “egípcio”, a maioria de seus seguidores espaciais nasceram no espaço e tendem a desprezar os terrestres também. Eles são fanáticos em seu zelo para converter as pessoas ao caminho de Ptah e usam como um argumento de que suas magia clericais funcionam em *todas* as esferas. Os sacerdotes de Ptah tendem a equiparar Ptah com qualquer deus governante que eles encontrem para mostrar que Ptah é o verdadeiro governante do panteão; Odin é considerado por eles como um avatar ou disfarce de Ptah, assim como Zeus e Ao. Isso geralmente é uma notícia (e uma notícia perturbadora) para os seguidores locais desses deuses, de modo que os adoradores de Ptah não são muito amados.

Os seguidores da Trilha e do Caminho têm um problema diferente. Uma vez que eles professam uma ideia central universal, mas encorajam a originalidade ao tornar essa ideia uma realidade, há várias escolas menores de pensamento, todas professando ter uma ideia diferente do caminho para a verdade. Entre as nações terrestres, essas escolas menores possuem pequenos territórios geográficos onde impõem seu pensamento. No espaço, há um debate constante (e muitas vezes violento) entre as escolas concorrentes, que às vezes pode ser comparado com o espectador de guerras civis. Recomenda-se que um seguidor da Trilha e do Caminho esteja bem armado e bem treinado no espaço, não para evitar perseguições de outras religiões, mas de desafios de outros membros da sua própria.

Irmandades Militares: Muitos guerreiros, e também alguns ladinos e magos, devem sua lealdade a uma irmandade militar, uma organização de indivíduos alinhados e de mentalidade semelhante

dedicados a uma causa específica. Algumas irmandades militares aspiram ao título de paladino e contam com paladinos em suas fileiras, enquanto outras são pouco mais que unidades mercenárias contratadas pelo maior lance. Várias das principais irmandades militares são:

A Companhia do Cálice: Principalmente leais e bons em organização, eles são governados por um Grande Cavaleiro nomeado pelos membros. Este Grande Cavaleiro é sempre um paladino e encarregado de organizar e liderar ataques contra o mal onde quer que ele seja encontrado. O mal infiel pode ser determinado pelo Grande Cavaleiro, mas os excessos podem ser corrigidos pelos Grandes Cavaleiros de outras esferas. A moda atual é que os infiéis malignos são os neogis, que odeiam a Companhia e torturam e matam os membros que encontram, além de oferecer recompensas pesadas para o Grande Cavaleiro local. O símbolo da Companhia é um cálice de ouro.

A Ordem Pragmática do Pensamento: Chamada de “os potes” por seus detratores, esta é uma organização informal de indivíduos bons-neutros e bons-caóticos, fundada na ideia de que todos os homens merecem livre pensar e liberdade, que a escravidão é uma abominação e que viagens e comércio devem ser irrestritos. Prejudicados pelo fato de serem desorganizados, eles normalmente administram abrigos e albergues nas grandes cidades e ajudam nas tentativas de fuga. Seu símbolo é uma tocha erguida.

As Presas Longas: Uma irmandade militar dedicada à destruição e ao caos, que reúne unidades mercenárias para mestres do mal. Suas políticas de contratação e qualidade de tropas são erráticas e podem incluir mortos-vivos e outros monstros. Quem comanda é o mais forte, de modo que muitas vezes há batalhas internas entre os membros do Presas Longas pelo domínio. O domínio dos Presas Longas geralmente se estende apenas aos indivíduos dentro dos limites do alcance de um porrete.

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS



Orcs e seus parentes já foram uma raça importante, mas com a virtual eliminação de suas marinhas agora são considerados uma raça menor.

Os gnomos são geralmente considerados uma raça menor, apesar do fato de terem viagens espaciais, porque a maioria da raça nunca teria alcançado as estrelas sem os gnomos funileiros e, mesmo assim, os timões gnômicos são questionáveis, na melhor das hipóteses.

Os ocultos são considerados uma raça importante, uma vez que fornecem a tantas outras raças timões de spelljamming e o fazem desde que existem registros. Eles não têm nenhuma colônia conhecida no espaço (um requisito usual), mas ninguém questiona seu status.



O Décimo Poço: Este grupo é pequeno, mas muito bem-organizado e perigoso. Rejeita a maioria de seus peticionários, aceitando apenas aqueles com mais talento e os corações mais negros. O objetivo declarado da organização é estender a ordem nas esferas e fornecer segurança garantida entre elas, mas o objetivo não declarado é que o Décimo Poço será colocado no comando. Existem histórias de agentes do Décimo Poço trabalhando entre organizações malignas terrestres, como os Draconianos de Krynn e os Zhentarim, e suas relações com poderosos seres extradimensionais de alinhamento leal e maligno. Seu símbolo é um X, um símbolo terrestre para 10.

A Companhia de Comércio: O que a Companhia de Comércio comercializa é mão de obra e armas para quem precisa. Totalmente neutra, exceto por se recusar a fornecer homens para ambos os lados de um conflito, a Companhia de Comércio geralmente organiza expedições para guerras e outros pontos quentes para abrir negociações. Os mercenários da Companhia de Comércio são comuns no espaço, e alguns são encontrados em guerras terrestres, onde são conhecidos como “soldados de estranhas terras distantes com sotaques estranhos e armas poderosas”. A Companhia de Comércio acolhe todos os interessados e confia que as mortes diárias da guerra eliminarão os indesejáveis e os indignos. Seu símbolo é um sinal de infinito dentro de uma esfera de cristal.

A admissão em uma irmandade militar varia de acordo com o local e a organização. A Companhia do Cálice é pesada em pompa e circunstância e cobra ação de forma cavalheiresca. O Décimo Poço requer um programa de treinamento, geralmente terminando em uma batalha até a morte com uma criatura ou companheiro cavaleiro de classe de armadura igual e pontos de vida duplos. A Companhia de Comércio requer a capacidade de escrever o próprio nome em uma lista.

As vantagens de uma irmandade militar são várias. A maioria dos irmãos

militares reconhece o símbolo de sua irmandade e agirá para ajudar os companheiros. Da mesma forma, um membro é obrigado a ajudar outro membro (ou como dizem os Presas Longas — Se você esfaquear um membro pelas costas, certifique-se de que não haja pistas deixadas para trás). As ordens militares têm postos avançados (abertos ou ocultos) em muitas cidades asteroides e outros locais. Aqui um personagem pode descansar a um custo moderado e ser alimentado e, dependendo da situação, fretar os serviços de outros membros ou um navio. Da mesma forma, um membro de uma ordem militar pode de repente se ver confrontado por um Grande Cavaleiro com uma missão a cumprir. Tais missões podem ser recusadas, mas geralmente ao custo da adesão (e ocasionalmente da própria vida).

As irmandades militares contam com algumas centenas ou milhares por esfera e geralmente podem gerenciar uma dúzia de embarcações por esfera. A força depende da jurisdição, e se a ordem é reconhecida ou caçada pelas autoridades locais.

Escolas de Magia: Estas não são organizações no mesmo sentido que irmandades militares e religiões clericais, mas sim reuniões independentes de magos que seguem os mesmos tipos gerais de magia. Seus seguidores transcendem o alinhamento, já que a magia é uma constante em todas as esferas: uma magia de conjuração em uma é uma magia de conjuração em outra.

As escolas de magia são um campo de treinamento para magos especializados, e raramente há mais de uma ou duas por cidade. Em algumas grandes metrópoles do espaço, as várias escolas se uniram para formar uma universidade, que promove estudos de todas as magias. Essas organizações são mantidas por doações de magos estabelecidos e, às vezes, impostos sobre magia, e são poderosas o suficiente para comprar embarcações e timões e enviar exploradores em busca de novos itens mágicos e magias.

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS

Os magos da mesma escola são obrigados a ser corteses, embora possam testar, provocar, persuadir e lidar dentro desse limite conforme acharem adequado. Há pouca competição entre as escolas, ao contrário das escolas da Trilha e do Caminho.

As escolas vivem para o conhecimento, em particular o conhecimento mágico. Cada escola entre a miríade de mundos está pesquisando as magias relacionadas ao espaço, os mais comuns dos quais são anotados no livro *A Concordância*. Eles também estão buscando um método de criar timões sem a ajuda dos ocultos. Embora os ocultos não aproveem essa ideia, eles ainda não tomaram medidas contra ela.

Galerias de Ladinos: Ainda mais informais do que as escolas de magia é a organização das galerias, as principais organizações de bardos e ladrões. Criadas centenas de anos atrás por aventureiros empreendedores, e apoiadas de vez em quando por sangue novo, essas galerias pretendiam funcionar como guildas de ladrões interplanetárias, onde as coisas podiam ser encomendadas e vendidas com poucas perguntas condenatórias.

O resultado é que a galeria de ladinos é uma câmara de compensação em miniatura de roubo local em uma pequena área, como um único planeta ou pedaço de espaço. Os mestres da galeria (semelhantes aos mestres de uma guilda de ladrões) são possessivos sobre seu território, os homens que controlam diretamente e o saque que trazem. Como resultado, eles não confiam muito uns nos outros e essa desconfiança impede cooperação.

Ser membro de uma galeria de ladinos em uma esfera carrega muito pouco peso em outra esfera. Na melhor das hipóteses, um mensageiro pode ser enviado para confirmar a identidade de alguém se as duas galerias forem amigáveis, mas na maioria das vezes o recém-chegado é visto como um estranho e espião em potencial. Pela lei comum, um ladrão sempre pode encontrar refúgio seguro em uma galeria,

mas nenhuma lei impede que a galeria o denuncie assim que ele sai.

As galerias de ladinos variam em poder de acordo com sua localização e também variam em seus membros. Aqueles em áreas repletas de illithids terão membros devoradores de mentes, enquanto aqueles que operam em esferas povoadas por dracons terão dracocentauros como guardas. As galerias mais poderosas podem financiar suas próprias expedições para recuperar magia e artefatos, e em seus navios preferem fornalhas e caldeiras do que confiar em magos e sacerdotes para comandar seus navios.

Os símbolos das várias galerias de ladinos são tão diferentes quanto às várias companhias de aventureiros.

Companhias de Aventureiros: Um costume terrestre que se traduz bem em termos espaciais é a ideia da companhia de aventureiros. Essas empresas são mais flexíveis em seus membros do que qualquer uma das ordens, religiões, escolas e galerias, e incluem membros de todas as classes e alinhamentos. Muitos que afirmam ser homens livres ainda honram os compromissos de um antigo grupo de companheiros aventureiros. Uma companhia de aventureiros geralmente nunca é maior do que um único grupo ou navio, e seus membros variam de acordo com a situação e as mortes no grupo.

As companhias de aventureiros têm a vantagem de criar suas próprias histórias em torno de si mesmas e alcançar o status lendário. Grupos conhecidos por suas habilidades são “O bando dos sete ladrões”, “Os caçadores das estrelas” e “Os perdidos”. A dificuldade em ser membro de um bando lendário, ou assumir o nome de tal bando, é que o aventureiro terá que se provar à altura do status lendário de seus antecessores, que muitas vezes se torna mais impressionante a cada narrativa.

Empresas comerciais: Há um grande número de organizações comerciais no espaço, variando de um único comerciante a uma grande federação com uma

frota de navios bem equipados e navios de guerra para se proteger. Noventa por cento dos comerciantes são independentes, comerciantes livres vendendo uma variedade de mercadorias de planeta para planeta. Empresas comerciais excepcionalmente grandes incluem:

Sociedade dos Ferreiros — Especializada em armas e armaduras, em particular armas não disponíveis na área devido à baixa tecnologia ou escassez. Foi um representante da Sociedade dos ferreiros que tentou trazer a pólvora para Waterdeep.

Clevar Artigos Diversos & Novidades — Especializada no comércio de pacotes estranhos, bizarros e pequenos (ou seja, contrabando), a Clevar's é conhecida por contratar empresas de aventureiros para trabalhos específicos. Eles pagam bem, mas de acordo com aqueles que partiram em tais missões, valem o dinheiro pelo perigo que atraem.

Recuperações Gaspar — Uma jovem organização liderada por um mago imensamente gordo chamado Gaspar, especializada na localização e recuperação de itens e artefatos mágicos. Gaspar costuma trabalhar com as escolas de magia em trabalhos de comissão, e descobertas interessantes são entregues a eles, em troca de uma taxa de localização.

A Linha Sindiath — Um grupo comercial especializado em transporte e aluguel de barcos. Aventureiros sem um navio podem achar a Linha Sindiath útil, seja como passageiros ou como tripulantes. A bandeira deles é um S dourado em um campo branco.

Acorrentadores — Como o nome indica, esta é uma organização de escravistas humanos, operando entre as nações malignas tanto na terra quanto no espaço. Se você quiser “perder” um inimigo derrotado, você pode vendê-lo para os Acorrentadores. Dentro de um mês a vítima trabalhará para algum príncipe estrangeiro que não faz perguntas, ou em um mundo completamente diferente. Os Acorrentadores comerciantes são odiados e temidos; no entanto, eles não levam escravos para onde aportam

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS



A grande diferença entre raças principais e secundárias é geralmente o direito de se gabar e a distinção de classificação. O fato de algum fazendeiro sembiano que encontra um timão em seu campo poder ser considerado membro de uma raça principal e um mercenário talentoso que lutou em sete esferas separadas ser uma raça secundária é uma indicação da injustiça da rotulagem.

Na maioria das vezes, o rótulo é usado pelas raças principais para falar mal das raças secundárias e pelas raças secundárias como um lembrete de que elas ainda são únicas em um novo mundo (um centauro aparecendo em um bar nos asteroides ainda pode interromper a conversa, enquanto um elfo não).



(caso contrário, as autoridades locais estariam sobre eles como uma armadura barata).

Outros grupos: Dois outros grupos humanos devem ser mencionados, pois muitas vezes trabalham uns contra os outros em suas maquinacões. Eles não apelam para um tipo de personagem específico, mas operam em ideais superiores (ou inferiores): Os Buscadores e os Xenos.

Os Buscadores são um grupo dedicado ao conhecimento e querem manter boas relações com os sábios tanto no espaço quanto na terra. Eles procuram respostas para perguntas como qual é o planeta natal dos giffs, como os ocultos preenchem seus pedidos tão rapidamente e por que as conchas de cristal são esféricas. Frequentemente, esses argumentos são perdidos devido à falta de evidências, mas os Buscadores procuram os aventureiros para coletar informações interessantes, que eles disponibilizam para sábios e videntes em busca de conselhos.

Diz-se que os Buscadores têm seu próprio segredo, um planeta ou concha preenchido com o conhecimento que eles reuniram. Os Buscadores admitem ou negam a existência deste mundo, chamado Compêndio, dependendo da situação, mas nenhum o encontrou ainda.

Os Buscadores lidarão com a maioria das raças sencientes, desde que esses sencientes lidem uns com os outros de maneira justa. Eles não lidam com os neogis, por exemplo, mas trabalharão com beholders, illithids e raças humanóides para coletar informações.

O símbolo dos Buscadores é um olho com uma espada atrás dele, e eles são conhecidos nas esferas mais feudais como a Companhia do Orbe e da Espada.

Uma organização rival são os Xenos, que são compostos inteiramente de humanos com um ódio raivoso pelas outras raças do espaço. Os Xenos liberais acreditam que as outras raças do espaço devem ser escravizadas, en-

quanto os membros mais tradicionalistas acreditam que a erradicação completa é necessária.

O número de Xenos é desconhecido, em parte porque eles permanecem principalmente no subsolo em sociedades quase humanóides. Seus números ativos são pequenos, mas eles desfrutam do apoio tácito de muitos humanos que já se cansaram de anões bêbados, elfos indiferentes e beholders temperamentais. Encontrar um Xeno ativo é fácil, mas aprisionar um é difícil — eles têm o hábito de escapar quando estão sob guarda humana.

Os Xenos agem para sabotar e destruir obras e ideais não humanos. Isso pode variar desde a demolição da forja de um navio anão até colocar duas facções de beholders em guerra uma contra a outra na esperança de que eles se eliminem. Para promover seus objetivos, eles divulgam informações falsas, enganosas ou distorcidas, e é assim que se tornam inimigos dos Buscadores. Os Xenos turvam as águas a tal ponto que nenhuma verdade pode ser vista e não pensam em destruir artefatos e reescrever histórias para atender a seus próprios propósitos. Para um Xeno, os elfos não desapareceram repentinamente dos Reinos para um lar no oeste — eles invocaram os deuses no Tempo das Dificuldades e então saíram quando perceberam que haviam se colocado em perigo. Essa mentira tola é o cerne do pensamento de Xeno — se você mentir alto o suficiente e com frequência suficiente, isso manchará a verdade.

Xenos durões são frequentemente piratas com tripulações puramente humanas e com timões de spelljamming roubados de outra raça (não querendo lidar com os ocultos). Eles são saqueadores caóticos e terão prazer em transformar um traidor em um aliado se ele mostrar fraqueza para a vida não-humana. Xenos tendem a estar armados e blindados até os dentes, o que não é surpreendente, dada a sua abordagem da vida.

As Armadas Élficas

A vida dos elfos no espaço é mais móvel e organizada do que os assentamentos humanos. Os elfos do espaço se consideram o elo entre os assentamentos élficos espalhados pelas esferas. Eles assumem uma atitude ativa em relação às grandes nações élficas e uma atitude paternal em relação às tribos menores que estão espalhadas em continentes humanos densamente povoados. A Marinha Imperial Élfica regularmente faz contato em Evermeet, nos Reinos, e, antes de sua destruição, também desembarcou na nação de Silvanesti em Krynn. As ideias e técnicas compartilhadas pelos elfos espaciais podem ter ajudado ambas as nações em suas defesas e proteção contra invasores humanos e não humanos.

O coração dessa ligação entre elfos dispares é a frota élfica, uma multidão incontável de navios, que vão desde a enorme armada até a caravela às pequenas mariposas pessoais. Com eles, os elfos mantêm contato regular (mais ou menos anualmente) com as principais capitais élficas no solo e no espaço.

As frotas élficas são altamente organizadas, com a soberania total da frota controlada pelo Conselho de Almirantes, chefiado por um Grande Almirante. Esses augustos líderes, anciãos mesmo entre os elfos, governam de uma base oculta chamada Lionheart, cuja localização é secreta e muda a cada poucos anos para evitar ataques surpresa.

As frotas locais dentro das esferas estão sob o controle de almirantes, embora se o número de navios élficos for baixo (não há elfos naturalmente no sistema), um único navio com um capitão será suficiente para manter a “presença élfica” em um sistema.

O Conselho de Almirantes reconhece a soberania dos vários reis, rainhas e príncipes élficos espalhados por meia centena de planetas dentro de sua área de patrulha. Uma ordem de uma dessas cabeças é suficiente para mobilizar as forças navais élficas. Equilibrando isso está o conhecimento do conselho sobre

a área e os perigos de interferir excessivamente na política local. Desde que as ordens sejam do tipo que mostram legítima defesa, elas são repassadas; caso contrário, as frotas ficam estranhamente envolvidas em outros assuntos e as ordens perdidas. Os governantes élficos aprenderam a não depender excessivamente das Frotas Imperiais.

As frotas agiram contra ameaças multi-esferas que consideraram perigosas para os elfos. A última guerra desse tipo foi durante a vida do mais velho do Conselho de Almirantes, a Guerra Inumana. Nela, um grupo maciço de armadas élficas, caravelas e mariposas pirotécnicas modificadas destruíram metade das frotas orcs e não-humanas existentes nos Mundos Conhecidos e dispersaram o restante para serem caçados mais tarde. A maior batalha ocorreu perto de Kule no sistema Greyspace, onde mais de 100 navios élficos esmagaram uma frota orc de 50 navios, mas a derrota foi repetida em todas as esferas conhecidas.

Os eventos que antecederam a (Guerra Inumana) foram tipicamente élficos — longos debates de várias vidas humanas, culminando em uma única decisão que, uma vez tomada, era irrevogável. Atualmente, os almirantes élficos estão supostamente debatendo o perigo dos neogis para as nações élficas. Esse debate ainda não foi resolvido.

Que as nações élficas usem suas frotas espaciais em uma ligação coordenada com outras nações élficas em outros planetas não é surpreendente. Ao contrário dos humanos, a compreensão dos elfos de níveis mais altos de magia, incluindo técnicas de cruzamento de planos, é tênue na melhor das hipóteses. Como resultado, a viagem espacial é seu melhor elo e os ajuda muito ao lidar com outros líderes élficos que pensam da mesma forma. Normalmente, dentro de um reino terrestre, há um diplomata élfico encarregado de negócios espaciais, embora ele frequentemente carregue o título de astrólogo da corte também.

As frotas élficas vêm em auxílio das nações maiores e esperam que essas

nações, por sua vez, ajudem as tribos élficas menores e dispersas. Um posto avançado local de elfos provavelmente nunca ouviu falar das Frotas Imperiais e não poderia se importar menos. As frotas élficas fazem uma parte importante de manter seu contato com os terrestres (especialmente humanos *terrestres*) ao mínimo. Eles estão particularmente interessados em manter as habilidades mágicas dos elfos, como timões de spelljamming, fora das mãos de não-elfos, e destruirão um navio élfico em vez de vê-lo dominado por não-elfos.

Devido aos seus triunfos na Guerra Inumana e suas poderosas frotas, os elfos do espaço tendem a ser um pouco agressivos e presunçosos ao lidar com os outros. Os humanos e as outras raças têm vida curta e são incapazes de ter a visão longa e protetora de que os elfos são capazes. Embora não sejam os “Guardas das Esferas”, as forças élficas têm a tendência de enfiar o nariz em áreas onde não são desejados ou necessários. Direcioná-los (educadamente) para cuidar de seus próprios negócios pode resultar em um pedido de desculpas e retirada, ou em um céu cheio de navios de guerra.

As comunicações élficas são miseráveis no espaço; alguns navios élficos desaparecem todos os anos sem que ninguém perceba. Os elfos estão dispostos a suportar um certo número dessas perdas no patrulhamento padrão e descartar esses navios como “atrasados” em vez de perdidos.

Os elfos espaciais mantêm seus navios em pleno funcionamento e de acordo com os regulamentos do Conselho de Almirantes. Em geral, o Conselho punirá levemente aqueles que ostentarem suas regras e tiverem sucesso, mas ai do indivíduo que desobedecer a seus estritos mandamentos sobre armas, tripulações e inspeções e depois falhar em uma missão.

A Frota Imperial Élfica mantém uma embaixada na maioria dos assentamentos humanos, que é um centro de atividades élficas e uma casa de conciliação para reclamações de ou contra elfos.



O Aventureiro que Caiu na Terra

Uma das “falhas” mais frequentemente apontadas nas regras de AD&D é o fato de que um lutador de alto nível carregado com pontos de vida pode se lançar de uma montanha, absorver o dano e caminhar para a batalha depois disso. Personagens caindo de muito mais longe no espaço (como muitos, muitos quilômetros acima), isso se torna ainda mais engraçado.

Claro, isso é fantasia e essas coisas acontecem.

Existem dois perigos para um personagem que faz uma reentrada involuntária em uma atmosfera. Primeiro é o calor. Para cada rodada de queda descontrolada após o dano máximo (20d6) ter sido atingido, o personagem sofre 1 a 4 pontos de dano por calor. Esse número dobra a cada turno, de modo que, ao final do terceiro turno, o personagem receba 4d4 de



Como acontece com a maioria das burocracias, as embaixadas tendem a ser ineficientes, uma questão agravada pelo fato de que a maioria dos burocratas élficos consideram os humanos uma perda de tempo.

Os elfos mantêm bases no espaço separadas dos humanos. Estes são geralmente velhos navios de estilo armada ligados entre si e autorizados a crescer em uma espessa ameia protetora. Os navios são puxados para uma forma circular, de modo que retenham seus planos de gravidade e apareçam como um anel de borboletas ligadas nas asas. Os navios vivos dos elfos são plantados e as colheitas fornecem comida e ar para o assentamento. Esses “anéis” geralmente são mantidos escondidos dos humanos e servem como base para grandes atividades élficas. Um dos maiores anéis é chamado Lionheart e é a base do Conselho de Almirantes.

Todos os tipos de elfos e sub-raças são encontrados no espaço, com algumas exceções notáveis: os drows e os elfos marinhos. Os drows permaneceram fora do espaço por muito tempo, pois eles, com a ajuda de parceiros extradimensionais malignos, são capazes de cruzar dimensões com mais facilidade e porque eles, como os devoradores de mentes, odeiam a luz. Houve avistamentos de um suposto navio drow em várias áreas, embora não se saiba se é realmente um elfo negro de origem.

Os elfos do mar, por outro lado, têm uma limitação física (respiração aquática) que os mantém fora do espaço, embora não haja razão para que um envelope não possa ser preenchido com água em vez de ar. Os vários elfos do mar parecem ter pouco interesse em magias modernas e, como tal, são tratados como parceiros minoritários no governo élfico das estrelas.

Há um grupo final que compõe a sociedade élfica no espaço: os exilados. Quase todos os elfos concordam com a imagem paternal (ou maternal) apresentada pelo Grande Almirante e sua tripulação. Esses elfos usam equipamentos antigos da marinha, ajustam-nos, reins-

talam os timões e procuram trazer sua própria marca de razão para as esferas. Frequentemente, a marinha regular está lutando ao lado desses exilados, que são mais ativos em seu envolvimento com outras raças. Com a mesma frequência, eles capturam seus oficiais e os julgam por crimes contra a Marinha Imperial.

Anões

As comunidades anãs do espaço são muito mais separadas do que as nações élficas monolíticas, mas não menos poderosas ou difundidas. Enquanto os elfos se consideram (independentemente da verdade da questão) como uma única nação, cada cidadela anã é uma nação própria, com seu próprio rei, príncipes e nobres. O mestre de uma comunidade anã, quer ela se mova ou não, é chamado de “o rei dentro da montanha” e sua corte de “o conselho brilhante”.

A menor dessas nações anãs são os navios-cidadela, impulsionados pelas forjas que estimulam a criatividade, que percorrem as vias celestiais. Os anões devoram seus próprios navios construindo e esculpindo e então, uma vez que não têm mais espaço para arte ou riquezas para serem exploradas, eles são abandonados, suas forjas apagadas e transferidas para um novo navio.

As nações maiores são asteroides imóveis que giram em torno dos sóis e planetas. Os anões caçam planetóides do tipo terra como bases e estabelecem colônias. As cidadelas anãs cujas populações cresceram muito podem se mover para um asteroide em vez de criar outra cidadela imediatamente se assim o desejarem.

A vida anã dentro dos asteroides é semelhante à vida anã na maioria dos planetas: uma existência subterrânea com muita mineração, artesanato e outras atividades, interrompida por festas e celebrações. As cidadelas dos anões são iluminadas por um musgo pálido e bioluminoso que também fornece a maior parte do ar encontrado dentro de uma base de asteroide. O musgo cresce em todos os lugares e muitas vezes

esconde esculturas ou portas secretas instaladas por gerações anteriores.

Os anões de uma cidadela ou asteroide consideram todos os outros anões como seus parentes, e farão grandes esforços para estabelecer uma relação genealógica, mesmo que fraca. Isso se reflete em um forte senso de honra pessoal entre as pessoas, de modo que um ataque contra um anão é visto como um ataque a todos os anões. Os líderes anões podem ficar furiosos com histórias de atrocidades contra anões, e muitos bardos descuidados desencadearam uma jihad anã ao elaborar demais suas histórias.

Os anões mantêm relações cordiais, embora de longa distância, com seus primos terrestres. A maior parte de sua comunicação é com anões aventureiros que passam da e para as superfícies planetárias com outros aventureiros em navios não anãs. Uma cidadela anã nunca pousará intencionalmente em um planeta.

*Nota: Dois anos atrás nos Reinos, um asteroide particularmente brilhante passou sobre Waterdeep e o Norte, aparentemente queimando ou caindo no Grande Deserto de Anauroch. Isso pode ter sido uma cidadela anã ou base de asteroide.

Os anões estão preocupados com o declínio dos anões diante de populações mais robustas de homens, orcs e elfos. Esses asteroides e cidadelas que os anões habitam estão prosperando, mas um grande número de cidadelas e bases vazias e abandonadas estão vagando pelo espaço, mais tarde para serem usadas como covis de monstros e bases de humanos.

Os elfos dizem que os anões estão indo tão bem quanto eles por causa da Frota Imperial Élfica e da Guerra Inumana. Os anões negarão isso veementemente como propaganda élfica, mas o fato é que os anões terrestres estão em declínio, enquanto os anões do espaço, relativamente seguros em casas-fortaleza, estão seguros.

Um bom número de anões se mistura com homens e são encontrados em cidades humanas. Eles servem como artesãos, ferreiros e artífices, e alguns se tornam aventureiros antes de se estabelecerem na vida “dentro da montanha”.

Um mito entre os anões é o mundo natal dos anões, um conceito ausente nos contos élficos e humanos (os elfos sentem que o conceito é desnecessário, os humanos consideram qualquer mundo em que estejam como seu mundo natal). O lar dos anões é um maravilhoso planeta de enormes montanhas perfuradas por grandes túneis e repletas de esculturas ornamentadas e maravilhosas do tamanho de cidadelas anãs. Tentativas de recriar essa fantasia muitas vezes foram feitas em outros mundos, mas a lenda persiste. As raças novas no espaço, como o giff e o dracon, têm histórias em seu mundo natal, mas a lenda dos anões foi mantida desde que as próprias esferas estiveram no espaço.

Homens-Lagartos

Os primeiros homens-lagartos no espaço eram brutos grosseiros, pouco melhores do que os primitivos agora encontrados em uma centena de planetas. Nesses mundos, os homens-lagartos são, na melhor das hipóteses, selvagens e, na pior, canibais e ameaças à população em geral.

Acredita-se que os primeiros homens-lagartos eram escravos de humanos ou devoradores de mentes. Eles se mostraram muito férteis no espaço, e seus descendentes se beneficiaram com a fuga dos grandes planetas. Esses homens-lagartos eram mais espertos, mais rápidos e mais adaptáveis do que seus pais escravos. Alguns pensam que isso foi uma resposta à sua escravidão, mas os homens-lagartos acreditam que foi devido à sua nova existência no espaço, e a proximidade de vários sóis.

Há alguma verdade nessa ideia, pois os homens-lagartos que se desenvolveram em planetas mais próximos do sol (em um sistema típico) eram marginalmente mais inteligentes do que os

mais distantes, mas a diferença foi encontrada mais em sua capacidade de planejar emboscadas e usar espadas, do que em pensamento elaborado. Os homens-lagartos nascidos no espaço ganharam níveis de civilização e comunicação incomparáveis com seus primos terrestres.

A sociedade do homem-lagarto no espaço é fundada no princípio de trazer homens-lagartos mais inteligentes ao mundo. Possuem navios incubadores cujo objetivo é aproximar os ovos do sol. Os neogis em várias ocasiões capturaram esses navios para uma nova geração de escravos, então agora os homens-lagartos vão armados.

Homens-lagartos inteligentes ainda são temperamentais e emocionais — seu novo status ainda é relativamente recente. Eles usam navios humanos, modificados para seu próprio uso, para viajar no espaço, mas possuem clérigos e (muito raramente) magos que podem alimentar os timões maiores e menores.

A maioria das cidades terá um enclave desses homens-lagartos inteligentes, e os relacionamentos podem variar de hostis a frios a uma estreita cooperação com os humanos. Os homens-lagartos costumam ser aventureiros no espaço e servem em navios humanos, desde que os humanos possam se adaptar a seus apetites vorazes e à falta de boas maneiras à mesa ou escolha para cozinhar alimentos. Os neogis são odiados, e as outras raças apenas suspeitam, com exceção dos giff e kindori. Os giffs são vistos pelos homens-lagartos como cômicos e palhaços, tanto quanto os halflings parecem aos homens, enquanto os dracons parecem aos homens-lagartos mais distantes e velhos, como os elfos soam aos humanos.

Gnomos

A maioria dos gnomos são criaturas da terra, ligadas ao solo tanto em atitude quanto em realidade. Ao contrário dos anões que vivem nas rochas, os gnomos por natureza habitam a terra viva em

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS



dano a cada rodada. Itens como anéis de resistência ao fogo fornecerão alguma ajuda, mas eventualmente serão sobrecarregados. O número de turnos necessários para cair é o mesmo de um pouso controlado de um navio.

O segundo perigo para o personagem em queda é o impacto. Independentemente de onde o personagem cair (se ele ainda não tiver queimado na atmosfera), ele receberá 20d6. Além disso, o personagem deve fazer um teste de resistência contra a morte para evitar uma morte repentina de todo o dano.

Observe que isso se aplica a figuras solitárias fazendo uma descida descontrolada para uma superfície planetária com uma atmosfera. O calor da reentrada atmosférica não afetará alguém caindo em um aste-



áreas arborizadas, dois habitats que são escassos no espaço.

Há uma raça de gnomos, no entanto, que foi para o espaço com bastante facilidade. Este é o gnomo Krynnish, também chamado de gnomo funileiro. Formadas por duas sub-raças da raça gnômica, os minoi e os gnomoi, muitas comunidades de gnomos funileiros se lançaram no espaço e em maiores aventuras e chances para invenções.

Esses gnomos são semelhantes aos seus primos terrestres, com a notável exceção de que eles apreciam seriamente a invenção, muitas vezes ao ponto do excesso. Eles são uma raça feliz pelas bugigangas que inventam para resolver um problema, depois inventam um segundo item para resolver os problemas causados pela primeira invenção, uma terceira invenção para resolver os problemas da segunda e assim por diante, ad infinitum e ad nausum. Não é de admirar que essas criaturas inventivas tenham encontrado métodos para se içar (querendo ou não) além da atmosfera e no espaço selvagem.

A explosão do gnomo funileiro ocorreu nos últimos mil anos nas Esferas Conhecidas e não mostra sinais de desaceleração. Muitas comunidades de gnomos se encontraram no espaço. Na maioria dos mundos, isso seria observado e comentado. No entanto, na estilhaçada Krynn, o desaparecimento repentino de um grupo de criaturas que brincam com pólvora (entre outros avanços) dificilmente é notado e, em alguns casos, traz um suspiro de alívio dos vizinhos.

Nenhum suspiro pode ser ouvido daquelas raças que habitam o espaço que os gnomos funileiro encontraram desde então. Em uma escala, eles se classificam acima dos giffs em destrutividade geral, mas abaixo de um barco cheio de devoradores de mentes bêbados. Eles procuram melhorar os dispositivos, artefatos e outros objetos que encontram, de modo que muitas vezes os aprimoram até o esquecimento. Há um ditado Krynnish: “Se você quer algo quebrado, dê a um gnomo”.

Apesar disso, os gnomos se incorporaram bem à sociedade interestelar. Eles têm uma estrutura bastante livre no espaço, não mais do que uma dispersão de navios e um número crescente de gnomos vivendo em assentamentos humanos. Suas explorações os colocaram em contato com seus primos não funileiros, que carecem de seu impulso incessante, mas possuem magos especializados ilusionistas cujas habilidades podem ser usadas para alimentar os timões de spelljammer. Este novo sangue ajudou a espalhar os dois tipos de gnomos para todos os cantos das Esferas Conhecidas.

Os gnomos funileiro não consideram seus primos terrestres atrasados por sua falta de habilidade tecnológica. Na verdade, eles dificilmente percebem e frequentemente pedem conselhos técnicos a esses gnomos. Sendo educados demais para recusar ou explicar, os gnomos “normais” dão o melhor de si, tornando uma situação perigosa positivamente explosiva.

Gnomos comuns no espaço podem ser identificados por sua falta de invenções incríveis (e estúpidas) em sua área. Os gnomos funileiros têm uma miscelânea de bugigangas, maquinários antigos, mecanismos de relógios e itens perigosos de meia centena de mundos ocupando suas áreas. Tentativas de controlar ou pelo menos mover materiais gnômicos para longe de outros falharam, pois um gnomo trabalhando a todo vapor pode produzir algo perigoso da noite para o dia. Na maioria das cidades, há alguns quarteirões nos limites da cidade para experimentos gnômicos. Este distrito está em contínua renovação.

Os gnomos funileiros parecem ter um relacionamento estranho com os ocultos, de tal forma que os homens de negócios cósmicos parecem gostar dos pequeninos, tanto quanto parecem gostar de qualquer um. A ideia de que possa haver algum parentesco entre eles, mesmo que os gnomos funileiros possam se tornar a próxima raça como os ocultos, é horrível demais para se contemplar.

Halflings

Halflings, assim como os gnomos, são principalmente criaturas da terra, neste caso, campos pastoris e jardins. Este habitat não é comum no espaço e, como resultado, os halflings mais agrícolas nunca chegaram ao espaço.

O outro habitat principal dos halflings são os centros urbanos, onde os halflings parecem se dar bem com os humanos. Como resultado, conforme as comunidades humanas começaram a se mover para o espaço, os halflings também o fizeram. Embora não existam “navios halflings” ou “nações halflings” no espaço, há uma grande quantidade de halflings, servindo em tripulações e trabalhando nas principais cidades.

Halflings têm a diligência e a inteligência da maioria dos humanos e têm a vantagem adicional de não ocupar muito espaço ou exigir tanto ar. Um halfling pode fazer muito do trabalho leve de um homem e requer metade do ar (embora a mesma quantidade de comida — o estômago de um halfling é lendário). Como resultado, eles são bastante populares para trabalhar em locais apertados.

Halflings podem ser encontrados na maioria das cidades espaciais, envolvidos em muito do que normalmente fazem... guerreiros, ladinos, comerciantes e aventureiros. Existem até navios comandados por halflings, embora tenham tripulações humanas e humanoides.

A maioria dos mundos do espaço conhecido que possuem humanos também possuem halflings. Uma exceção a isso é Krynn, na qual uma raça aparentada, conhecida como kender, tomou seu lugar na ecologia planetária. Não se sabe por que o kender, uma raça semelhante, mas não relacionada, surgiu em Krynn e os halflings não, mas essas criaturas parecidas com halflings são até agora observadas apenas na própria Krynn. Aqueles kender que alcançam o espaço civilizado correm o risco de serem confundidos com halflings.

Raças Goblins

(Incluindo Goblins, Hobgoblins, Kobolds e Ogros)

As raças de goblins têm uma longa história no espaço que terminou há relativamente pouco tempo. Por muito tempo, as várias raças de goblins voaram pelo espaço em navios spelljammer movidos por seus xamãs e feiticeiros, lutando entre si e contra as outras raças do espaço, especialmente os elfos.

Os goblins, embora poderosos, foram divididos entre um grande número de chefes, líderes e reis locais, e incapazes de coordenar mais do que ataques dispersos. Dado o seu número, esses ataques despovoaram completamente áreas do espaço, destruindo instalações élficas, cidades humanas e cidadelas anãs.

A maioria das organizações e reinos locais lutou contra os ataques da melhor maneira possível, mas as Frotas Imperiais Élficas combinadas apresentaram sua própria resposta: uma guerra total contra as raças goblins no espaço. Começando com a Batalha de Kule em Greyspace, e passando pela próxima década, metade das várias frotas goblins foram destruídas, com os navios das raças restantes espalhadas e depois caçadas.

A destruição foi quase total, deixando as armadas élficas os navios mais poderosos do espaço até o aparecimento das embarcações dos neogis. Dos navios goblins, os sobreviventes foram despojados de peças e equipamentos, pois é muito perigoso ser pego em um navio não humano. O navio anjo kobold, o espacho detrito porco-espino goblin, o navio escorpião orc e o enorme mamute ogro desapareceram na Guerra Inumana, para nunca mais voltar.

O poder das raças goblins foi esmagado, e muitos das raças fugiram para seus primos da superfície em busca de segurança. As frotas élficas perseguiram muitos deles e bombardearam seus covis de cima, mas quando tais bombardeios provocaram a de ira de

poderosos feiticeiros, sacerdotes e divindades terrestres, os elfos recuaram e formaram sua atual política de ações terrestres limitadas.

As raças de goblins ainda são um fator importante no espaço, mas como os halflings, não possuem um estado organizado ou navios especializados. Um pirata pode ter um ogro imediato/quebra-ossos, ou uma “nação orc” pode ter três embarcações de navios comerciantes invasores capturados e mal revisados, mas a ameaça das hordas de orcs já passou há muito tempo.

Aqueles orcs e goblins que sobrevivem na civilização se refugiam nas cidades humanas, ou muitas vezes abaixo delas. Relativamente a salvo dos elfos (a quem eles odeiam, por razões óbvias), os orcs e goblins operam na mesma escala que operam no solo — em segredo se for necessário, ao ar livre se puderem, mas sempre para o benefício de sua própria raça. Muitas cidades humanas, em busca de trabalhadores, não são avessas a contratar um ogro como guarda costas ou um kobold como vigia noturno, desde que sejam supervisionados e controlados por outros.

Existem contos no espaço, é claro, e um deles é sobre a grande horda de orc que está se reunindo logo além da área dos Mundos Conhecidos. Às vezes, está em uma esfera particular de remanso, outras vezes em uma esfera ainda não descoberta e, em uma terceira narrativa, está no próprio flogisto. Mas os remanescentes das frotas de orcs, ogros e kobolds se uniram e cresceram nos séculos desde a destruição mútua de suas raças. Às vezes, as histórias adicionam novos elementos: uma raça menor com poderes estranhos que nunca foram vistos antes, ou um humano maligno reunindo as raças díspares, ou uma raça como os neogis ou racistas beholders fanáticos oferecendo-lhes uma aliança em troca de esmagar os elfos e todas as outras raças nas Esferas Conhecidas. Eles estão se preparando no espaço construindo, treinando e crescendo, esperando o dia da vingança.



roide sem atmosfera. Uma figura em um navio será protegida pelo navio, embora esse navio sofra os efeitos do calor conforme listado, além da emoção adicional do acidente. Um personagem controlando um navio (ou personagens que podem voar) não está fora de controle e, portanto, pode descer à superfície com segurança.



Muitos descartam essa história como mais uma mentira dos bardos, ou uma história esperançosa remendada por orcs e meio-orcs para assustar os tolos e parecer que eles são mais do que são. Alguns o colocam na mesma classe que o planeta natal dos anões e a Grande Montanha Confeitada, uma extensão dos desejos de um povo. Mas alguns também levam isso muito a sério, incluindo alguns membros do Conselho de Almirantes da Frota Imperial Élfica. Se tal força for descoberta novamente, as estrelas tremerão novamente com a destruição de elfos e orcs.

Seres Extraplanares

A maioria dos nativos dos outros planos, incluindo os vários elementais, demônios, diabos, arcontes, modrons e slaadi, não gostam de estar no espaço selvagem. Isso ocorre porque os laços entre eles neste plano e seus planos nativos são mais fortes em planetas grandes. Isso pode ser devido ao grande número de portais extradimensionais reunidos em um local do tamanho de um planeta, ou porque a massa de um planeta é suficiente para facilitar o trânsito entre este plano e outros. Independentemente do motivo, os nativos extraplanares não gostam de estar no espaço selvagem.

Essas criaturas virão se convocadas (por *anel do djinn* ou pela magia *conjurar elemental*), mas seu serviço será curto e limitado, sua atitude ranzinza e, no caso de criaturas extradimensionais caóticas, há uma chance de que o usuário seja arrastado de volta para o plano de origem para aprender exatamente o que significa desconforto.

Criaturas extradimensionais não podem ser invocadas no flogisto, mas podem viajar para dentro dele. Elas perdem todo o contato com seus planos nativos (uma exceção são os mortos-vivos, que são deste plano, mas têm contato com outros planos) e não podem bloquear ou usar habilidades de abrangência de dimensão. Isso torna a maioria dos extradimensionais sencientes relutantes em cruzar para outras esferas.

Há exceções, como sempre. Um príncipe demônio procurando um novo lar, ou o laçao de um deus deposto buscando o restabelecimento da fé, ou mesmo um grupo organizado de modrons em busca de um artefato pode ser encontrado nos confins do espaço; no entanto, todos os extradimensionais são muito raros fora da superfície dos planetas.

Gigantes

À primeira vista, os gigantes parecem inadequados para viagens espaciais — eles variam de tamanho gigante a imenso, tornando-os alvos principais e difíceis de manter no que diz respeito aos requisitos de ar.

No entanto, se um capitão estiver disposto a arriscar a perda de ar para enfrentar um gigante da colina, ele ganha uma catapulta portátil. Um gigante arremessando pedras inflige dano normalmente, com 10 pontos de dano igualando 1 ponto de dano no casco. Seu alcance máximo normal é aumentado para 450 metros (1 hexágono tático) no espaço devido à falta de atmosfera. Um gigante no espaço terá que ganhar proficiência em compensar viagens espaciais (-2 para acertar nas primeiras batalhas), mas logo será capaz de arremessar pedras em seus inimigos com grande precisão.

Ainda não há navios gigantes conhecidos, embora os neogis tenham frequentemente tomado gigantes como escravos para usar em grupos de abordagem. Os gigantes são, na melhor das hipóteses, parceiros relutantes, e motins são comuns quando os neogis reúnem muitos escravos gigantes. Há um conto não confirmado de uma tarântula neogi operada por gigantes que extrai sua energia de um lifejammer ligado aos antigos captos.

Dentre os gigantes, os da tempestade podem deixar a atmosfera de um planeta com ar suficiente para 2 a 20 rodadas, geralmente tempo suficiente para se encontrar com um navio. Frequentemente, esses gigantes servem como protetores ou guardiões de planetas que

eles querem que as nações que viajam pelo espaço evitem.

Devoradores de Mentes

Os illithids são uma raça importante no espaço. Eles têm suas próprias marinhas e colônias e se envolvem em um comércio intenso com todos, incluindo os neogis. Seu sucesso no espaço é motivo de preocupação, já que no chão eles são principalmente criaturas do subsolo profundo, odiando a luz e raramente vistos pelos homens.

Esse ódio à luz é transportado para o espaço e, embora os devoradores de mentes não sofram nenhuma penalidade por lutar na luz, seus navios especialmente projetados têm coberturas extensas para manter a exposição ao mínimo.

O sucesso dos devoradores de mentes vem em parte do uso do timão em série, que permite aos illithids canalizar suas habilidades psiônicas mágicas em força motriz. Este trono é vendido pelos ocultos para os illithids, e a suposição é que eles ajudaram os devoradores de mentes a desenvolvê-lo. Não se sabe se essa foi uma ação racional por parte dos ocultos, mas nesse meio tempo um grande número de colônias de devoradores de mentes surgiu.

Os devoradores de mentes no espaço podem ser neutros ou até mesmo caóticos, embora os contos de um devorador de mentes leal e bom sejam apenas poeira espacial. Devoradores de mentes envolvidos em acordos com outras criaturas pensantes fazem questão de comer apenas os cérebros de criaturas não pensantes, ou os cérebros de inimigos sencientes da raça com a qual estão lidando. Nas raras áreas onde há um enclave de devoradores de mentes perto de um assentamento humano, geralmente há um intenso comércio de cérebros.

Os illithids do espaço consideram seus primos terrenos provincianos e até atrasados. Existe um universo de mentes para serem aprendidas e/ou comidas. Esta é uma força motriz da raça illithid, e os membros espaciais da raça aguardam

o dia em que poderão considerar todos (mesmo os neogis) seus vassalos.

O hábito dos devoradores de mentes de manter escravos pessoais com mentes mortas os torna similares dos neogis, embora eles não compartilhem o impulso esmagador dessa raça para o domínio. A relação entre as raças nasce da cautela e da conveniência – cada uma vê a outra como uma potencial pata de gato para promover seus próprios objetivos.

Os devoradores de mentes do espaço pertencem a uma organização comercial informal que reconhece a existência de outros devoradores de mentes e tenta evitar a sobreposição de territórios ou missões. O forte desejo de “caçar e dominar” foi substituído por um de “negociar e dominar”.

Os devoradores de mentes manterão enclaves perto de cidades humanas se fizerem negócios, mas preferem manter suas comunidades separadas de outras raças. Isso ocorre em parte porque as piscinas cerebrais mais antigas dos illithids, onde os jovens nadam e crescem, podem facilmente detectar padrões de pensamento alienígenas. Além disso, os devoradores de mentes podem manter seus escravos mais facilmente sem interferência externa, o que é um problema constante perto de outras raças civilizadas e bem-intencionadas.

As bases dos devoradores de mentes geralmente estão dentro de asteroides abandonados, escavados por dragões radiantes ou anões. Há registros de devoradores de mentes tomando conta de uma cidadela anã, matando ou escravizando toda a população. Com a população neste estado, no entanto, as forjas não funcionarão e o navio se tornará uma base flutuante para os devoradores de mentes.

Os devoradores de mentes, trabalhando novamente com os ocultos, desenvolveram um “timão em forma de piscina” que permite que uma piscina de cérebros anciãos seja transportada em um navio. Além de permitir benefícios adicionais de varredura para a navio

(o alcance de uma piscina de cérebros é de 3,2 km, dentro do qual criaturas pensantes serão detectadas), ele permite maior velocidade tática para os navios dos devoradores de mentes.

A relação entre os devoradores de mentes e com os ocultos é suspeita. Os devoradores de mentes agem como intermediários com os escravos neogis para os ocultos e, em troca, os illithids se beneficiam de dispositivos dos ocultos. Outras raças estão preocupadas, mas também precisam dos dispositivos dos ocultos.

Além dos poderes mortais dos devoradores de mentes, existem histórias (não é sempre?) de devoradores de mentes com poderes mágicos e/ou clericais. Isso foi confirmado recentemente, mas essas criaturas são muito, muito raras (um illithid em dez mil terá tais poderes, geralmente mágicos ou clericais, nos níveis 2-12). Os nautiloides devoradores de mentes carregam essa magia usando tripulantes como um backup para o timão de série normalmente instalado. Pode ser que essas criaturas tenham sido um desenvolvimento paralelo com o timão de piscina para expandir o repertório de devoradores de mentes no espaço.

O nautiloide é o navio devorador de mentes mais comum em operação, embora eles usem uma variedade de navios construídos por humanos modificadas de acordo com suas necessidades. Com a introdução de timões de piscina, navios devoradores de mentes maiores podem estar a caminho.

Dragões

Com exceção do dragão radiante, a maioria das espécies draconianas não viaja bem no espaço. Eles podem sobreviver por 2-20 rodadas assim que deixarem a atmosfera, como criaturas normais, mas isso não permitirá que eles voem mais longe do que uma lua muito próxima. Como resultado, eles tendem a ficar relativamente baixos, preferindo as atmosferas mais densas das áreas mais baixas.



Tipos de Mundos, Parte 4: Mundos do Tipo Ar

Os mundos do tipo ar são quase totalmente gasosos de um extremo ao outro. Eles vêm em todas as formas, sendo as formas esféricas as mais comuns. Frequentemente, existem grandes pedaços de terra, fogo ou água à deriva no meio do ar, geralmente orbitando em torno do ponto central do mundo do ar. Os mundos do tipo ar podem ser pensados como sistemas solares em miniatura, embora com uma atmosfera substituindo o vazio.

Os mundos do tipo ar são geralmente respiráveis, embora existam aqueles com nuvens venenosas e fumaça como ocorrências naturais, e alguns raros onde toda a atmosfera, com poucas exceções, é venenosa.

Ao contrário dos mundos da água, os mundos do tipo ar não aumentam de pressão quanto mais você desce. Esta é uma faceta única dos mundos do tipo ar, já que a atmosfera de



Dragões já foram encontrados no espaço, geralmente como o resultado de algum efeito mágico ou coletando formas de vida individuais. Eles são limitados porque qualquer ataque de gás (incluindo fogo) terminará nas bordas de um envelope atmosférico. Ataques como raio ou ácido não serão afetados, nem o frio.

Centauros

Os centauros são uma raça espacial menor; isto é, eles não possuem interesses espaciais inerentes ou navios especialmente projetados. Eles viajaram para o espaço, principalmente como aventureiros.

Os dracons se interessaram pelos centauros mamíferos, e por seus primos distantes, os wemics. Os dracons parecem estar procurando por parentes centauros, com o objetivo de eventualmente construir seus próprios navios. Os centauros são para os dragões como os elfos são para os homens: uma relação pacífica enquanto habitantes da mesma floresta. A disponibilidade de madeira através dos centauros os torna um contato privilegiado dos dracons.

Mortos-Vivos

Os mortos-vivos são perfeitamente adaptados ao espaço — eles têm pouca necessidade de comida e ar, e vários magos tentaram usar magias *animar os mortos* para equipar um navio com esqueletos e zumbis. O problema é que essas criaturas geralmente precisam ser supervisionadas e não têm talento para reagir em caso de emergência.

Qualquer tipo de navio encontrado no espaço pode ser um navio fantasma, tripulado por mortos-vivos, em vez de um navio normal. Essas embarcações às vezes têm velas mofadas, cordames esfarrapados e cascos cheios de esporos krajen e outros parasitas. Frequentemente, esse é o caso de navios que foram totalmente controlados por um morto-vivo maligno, que então usa o navio para seu próprio fim. Se possível, o navio usará um timão de spelljammer

ou similar, mas com a mesma frequência um navio morto-vivo flutuará no espaço até ser contatado. Os mortos-vivos têm muito tempo disponível, de modo que as enormes distâncias envolvidas não os incomodam.

Um tipo particular de navio morto-vivo é a forma esquelética de um kindori, dragão radiante ou outro monstro gigantesco. Os ossos desta criatura estão presos a um timão de spelljamming e são usados por poderosos mortos-vivos para atravessar os planos com uma tripulação de seguidores. Uma tripulação típica de mortos-vivos seria 1 capitão múmia, 2 primeiros oficiais fantasmas e 15 tripulantes e lutadores zumbis.

A manobrabilidade de um navio esquelético é sempre classe F, a menos que o próprio esqueleto tenha sido animado, caso em que a Classe de Manobrabilidade é um nível pior do que era em vida. Nada pode cair abaixo de uma Classe de Manobrabilidade de F.

Esqueletos: Esqueletos são ossos animados de criaturas que já viveram, sem mentes próprias. Eles só podem executar ordens simples, embora possam se lembrar dessas ordens anos antes de executá-las. Um navio tripulado por esqueletos tem uma classe de manobrabilidade uma posição pior do que o navio teria com uma tripulação humana similar.

Durante a Guerra Inumana, uma tática defensiva padrão dos necromantes era dobrar seus lacaios esqueléticos em pequenas bolas ósseas e espalhá-los pelo espaço, como estrepes lançados na frente de uma carga de cavalaria. Séculos se passaram desde que as criaturas foram soltas pelas muitas esferas, mas bandos delas ainda existem. De 2 a 20 esqueletos serão encontrados em um pacote. Suas ordens são, uma vez que eles entram no plano de gravidade de um navio, para abordá-lo e atacá-lo. Destinado originalmente contra humanoides invasores, esses pacotes de esqueletos agora representam uma ameaça para todos os viajantes.

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS

Zumbis: Os zumbis são bem preservados no vazio, embora os navios em que eles viajam logo cheirem a cemitérios e tenham ar poluído. Eles não são usados como tripulações devido em parte por conta desse fedor, porém mais importante devido ao fato de que os zumbis sofrem a mesma perda de Classe de Manobrabilidade que os navios abastecidos por esqueletos e, além disso, sempre se movem e atacam por último em um turno.

Existem navios comandados por zumbis vudu (aqueles humanoides afetados pela magia arcaica *drenar energia*), que são tripulados inteiramente por zumbis e monstros zumbis. Essas criaturas têm uma inteligência baixa e maligna e buscam trazer mais mortos-vivos sob seu domínio.

Zumbis, como esqueletos, não são limitados por restrições de ar respirável, então um navio pode ser preenchido (duas vezes o tamanho normal da tripulação) com as criaturas.

Carniçais e Carneçais: Carniçais e carneçais não precisam se alimentar da carne dos mortos e podem sobreviver nas profundezas de uma masmorra ou no vazio sem ar de um planetóide por séculos sem carne fresca. Eles são, no entanto, viciados nisso, de modo que o comem sempre que possível.

Os navios tripulados por carniçais são comandados por carneçais e navegam sob a bandeira negra como saqueadores. Seu objetivo é criar mais tripulantes. Um navio carniçal pode ter até três vezes o número padrão de tripulantes. O navio exala um cheiro de cemitério e a atmosfera, embora respirável, é poluída.

Carniçais e carneçais podem usar qualquer tipo de navio, mas são mais frequentemente encontrados em velhos comerciantes, martelos e navios lulas. Há um relatório não confirmado de um navio cidadela anã totalmente tomado por carniçais e liderado por um carneçal de dados de vida dobrados.

Vultos: Essas criaturas solitárias são ocasionalmente encontradas como capitães de navios, mas também assombram

as profundezas de antigas civilizações de asteroides e outros lugares escuros e desconhecidos. Seu ódio à luz do sol é tão grande quanto o dos devoradores de mentes e, como tal, se eles assumirem o comando de navios, serão navios com grandes locais fechados, como os nautilóides dos devoradores de mentes (existem vultos devoradores de mentes, mas ao ganhar seu poder mortal, eles perdem sua explosão mental e outras habilidades).

Aparições, Sombras e Fantasmas: Essas criaturas incorpóreas geralmente são encontradas apenas em asteroides abandonados e no coração de velhos encouraçados. Eles são regularmente usados por mortos-vivos mais poderosos como servos.

Todas as três criaturas são frequentemente encontradas à deriva no espaço, essências vagas sem massa ou peso reais. Se uma embarcação de spelljamming passar perto o suficiente delas, elas podem ser levadas pelo plano da gravidade do navio. Uma vez resgatadas dessa maneira, elas atacarão a tripulação do navio e buscarão reduzir a embarcação a um casco e novo covil.

Aparições e sombras têm fortes laços com o plano material negativo e, como tal, não preferem viajar para o flogisto. Os fantasmas existem principalmente na fronteira etérea e, como tal, não podem entrar no flogisto. Tentar forçar um fantasma a entrar no flogisto apenas fará com que ele recue ainda mais no plano etéreo.

Espectro: Ao contrário dos outros seres semitransparentes, os espectros mantêm um forte sentimento de seu passado e tentarão assumir o comando de navios se surgir a oportunidade. Os espectros podem ser varridos do espaço profundo como fantasmas, vultos e sombras, mas uma vez a bordo, eles assumem uma missão definida: assumir o controle do navio para seu próprio comando.

Um espectro a bordo é uma criatura perigosa, pois não atacará todos de uma só vez, mas escolherá seus alvos

um a um quando estiverem separados dos outros. Este espectro mestre então enviará suas vítimas iniciais contra os outros de maneira semelhante, até que metade do navio possa ser drenada de energia e transformada em espectros antes que o dano seja percebido. Uma razão pela qual os clérigos são um timoneiro preferível é que eles podem expulsar esses mortos-vivos sem afetar suficientemente seus poderes normais de spelljamming.

Múmias: Essas criaturas são raras no espaço, pois geralmente são o resultado de intrincados procedimentos funerários. Esses procedimentos são seguidos por alguns subcultos de Ptah, então existem múmias em todas as Esferas Conhecidas.

As múmias são geralmente encontradas em planetas e asteroides e raramente no espaço. Uma exceção é uma barça de Ptah, um veículo usado por seguidores desse deus há mais de três séculos. A barça era um casco impotente carregando o corpo do falecido, junto com tesouros, armadilhas e ciladas para derrotar os incautos. Essas barças foram então lançadas em uma órbita em espiral ao redor do corpo celeste de fogo mais próximo, para serem queimadas. No entanto, as habilidades astronômicas desse culto eram tão suspeitas quanto suas técnicas de mumificação, de modo que há um grande número dessas barças ainda flutuando. O culto foi forçado a se esconder após várias de suas barcas atacarem navios no espaço, mas ainda é relatado que está ativo e diz-se que um subculto alija suas múmias no Fluxo.

As múmias são criaturas do plano material positivo, mas existem no espaço sem nenhum problema. O flogisto fornece a elas alguma medida de proteção, já que as chamas abertas, a ruína da existência da múmia, são tão perigosas para o usuário quanto para a múmia.

Em uma das esferas, supostamente existe um faraó mumificado de alta inteligência que pilota uma pirâmide voadora. Este faraó está obcecado com

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS



um mundo terra se torna mais espessa em direção à superfície. Também ao contrário de um mundo água, muitas vezes não há “centro” para o mundo ar. Falta o ponto focal de todas as órbitas.

Os mundos do tipo ar são todos atmosfera, desaparecendo no próprio vazio. Em alguns casos, é uma bolha, muito parecida com a membrana em um mundo da água. Um viajante pode passar por essa bolha sem danificá-la e vice-versa.

Os mundos do tipo ar são excelentes para refrescar envelopes de ar poluído, e sua massa é suficiente para impedir que os navios mergulhem através deles em velocidades de cruzeiro.

Os habitantes de mundos do tipo ar são geralmente criaturas voadoras, incluindo alguns que também são nativos de mundos terrestres. Quando animais familiares evoluem em um mundo do ar, eles geralmente são maiores do que suas contrapartes do mundo terra (pontos de vida e ta-



a ideia de criar mais múmias, da mesma forma que os espectros e outros mortos-vivos do plano negativo se replicam.

Vampiros: Os vampiros no espaço têm um problema significativo, pois não conseguem resistir à luz do sol. No entanto, o perigo no espaço é menor do que na Terra. Embora seja verdade que o sol (ou, para ser técnico, um corpo celeste baseado em fogo) está sempre brilhando, qualquer tipo de sombra fornece proteção suficiente contra seus efeitos para os vampiros. Isso pode incluir trabalhar dentro de um nautiloide ou outro navio fechado, ou para uma mulher, usando um vestido comprido, luvas e um guarda-sol para proteger os raios do sol.

Os vampiros preferem uma existência terrestre, onde podem usar outros agentes naturais, como ratos, morcegos e lobos, que são escassos no espaço. Há um pequeno número de vampiros atuando como capitães de navios, e um ou dois buscaram acordos com devoradores de mentes, já que eles se alimentam de materiais relacionados. Devoradores de mentes e outras criaturas monstruosas não são imunes ao dreno de energia de um vampiro, mas não se transformam em vampiros ao serem mortos.

Liches e Outros Grandes Mortos-Vivos: As estrelas são eternas, e vários magos terrestres tentaram cruzar entre elas, tornando-se liches mortos-vivos e vagando em uma carruagem de baixa potência. Alguns desses veículos, semelhantes a barcos, barcaças e dragões, podem ser encontrados no espaço, movendo-se vagarosamente de planeta para planeta. Não se sabe se esses pretensos liches sabiam sobre os timões de spelljamming e suas viagens rápidas ou tinham outras razões para não usá-los; no entanto, em geral, eles não ficam satisfeitos quando descobrem que existem maneiras mais rápidas de viajar.

Liches, com suas habilidades mágicas, podem usar timões maiores e menores como magos e sacerdotes normais. Muitos se tornaram saqueadores mágicos, atacando os vivos por sua magia e tesouro. Eles abastecem seus na-

vios com outras criaturas mortas-vivas para lidar com as tarefas menores. Os liches tendem a preferir navios humanos, como o navio martelo e o navio lua, em vez de modelos élficos e anões. Dado o nível e as habilidades no uso de magias de um lich, ele se torna um oponente formidável em combate espacial.

Golems

Golems servem bem no espaço; eles não precisam de ar para si mesmos e retêm um grande envelope atmosférico que outros podem usar se forem lançados à deriva. Golems maiores têm cerca de uma tonelada de massa e serão detectados por navios com a magias escanear o espaço.

Alguns magos usaram golems como guardiões de suas fortalezas e oficinas ocultas. Alguns chegaram a colocar os golems no espaço, em órbita ao redor de suas casas, com instruções para abordar qualquer navio que se aproxime demais.

Caso contrário, os golems funcionam conforme descrito no *Livro dos Monstros* do AD&D com a observação de que o sopro do golem de ferro não passará pelo vazio e, em vez disso, procura preencher a área em que o golem está.

Licantropos

Os verdadeiros licantropos podem controlar a mudança em seus corpos de humanoide para humanoide-animal. Como resultado, o início da escuridão, o nascer da lua cheia e outros efeitos “tradicionais” que causam a mudança não têm efeito sobre os licantropos. No espaço, eles não têm limitações para mudar de humano para humanoide-animal.

Licantropos infectados, humanos e humanoides mordidos por licantropos e com a maldição da licantropia, têm mais dificuldade. Aqueles mordidos em uma superfície planetária estão ligados à tabela de tempo do planeta em que foram feridos. Se aquele planeta tiver um ciclo de 30 dias entre as luas cheias, então o humano infectado assumirá a forma humanoide-animal a cada 30 dias por

dois a três períodos de 12 horas, durante os quais o personagem é comandado pelo Mestre como um licantropo.

Os licantropos infectados mordidos no espaço têm ainda mais problemas. Não vinculados a nenhum padrão específico, esses humanos se transformarão para a forma licantropa por qualquer um de vários gatilhos (determinados pelo Mestre, com o objetivo de tornar a vida do personagem do jogador “interessante”). Raiva, violência ou visão de sangue são bons gatilhos, assim como a presença de um corpo do tipo terra “cheio” no céu de pelo menos tamanho B (um lobisomem na lua se transformaria por uma terra cheia). Tais mudanças seriam repentinas e erráticas, tornando difícil lidar com a licantropia.

Os verdadeiros licantropos podem desfrutar de uma pequena comunidade em seus navios e usar vários navios humanos como comerciantes, piratas e aventureiros. A relativa privacidade dos navios permite que os licantropos mantenham sua própria sociedade sem se espalhar para a dos humanos normais facilmente infectados e facilmente perturbados. Existem colônias de navios de homem-tigre, homem-urso e lobisomens flutuando sem rumo. Homens-ratos preferem a companhia de homens (a quem eles se referem como presas) e, como tal, são encontrados nas cidades. Os outros licantropos são mais prováveis de serem encontrados em cidades do que em comunidades terrestres, embora aqueles encontrados nas cidades do universo SPELLJAMMER tenham uma tendência maior a obedecer às leis e costumes dos governantes locais.

Outros Monstros

Qualquer uma das criaturas do *Livro dos Monstros*, ou criaturas nativas de Krynn, dos Reinos ou de Greyhawk podem ser encontradas no espaço, com as seguintes limitações:

- 1) Criaturas extradimensionais não serão encontradas no flogisto.
- 2) Criaturas com múltiplas existências em muitos planos, com exceção dos

mortos-vivos, não serão encontradas no flogisto.

3) Criaturas que precisam de ar e alimento serão encontradas em áreas onde podem coletar esse sustento — um dragão no espaço provavelmente precisaria de um covil e muito gado para mantê-lo saudável.

4) Criaturas inteligentes saberão sobre o timões de spelljamming. Aquelas com habilidades mágicas semelhantes a magos e sacerdotes poderão usar timões maiores e menores (como centauros, por exemplo, cujos xamãs são equivalentes a druidas de 3º nível). Criaturas com habilidades similares a magia podem ser capazes de pilotar navios usando outros timões especializados (como os devoradores de mentes usando seus timões em série).

A falta de menção de um determinado tipo de monstro aqui não exclui sua existência no espaço, mas significa que não é difundido pelas Esferas Conhecidas. Pode muito bem haver planetas governados por medusas estelares ou postos avançados de legiões de gárgulas planejando uma guerra religiosa fanática, mas no âmbito do universo, essas são operações menores.

Quanto ao raciocínio de como uma hidra ou outra criatura acaba em outro planeta, ou mesmo por que criaturas semelhantes aparecem em esferas amplamente separadas, oferecemos uma última lenda: supostamente existe uma raça semelhante aos ocultos, que são chamados de Guardiões ou os Tratadores. Estes são coletores cósmicos que invadem vários mundos por sua vida nativa e a leva para outro lugar para estudo, diversão ou armazenamento. Os Guardiões são criaturas do tamanho de um halfling sem pescoço, três pernas e corpo em forma de barril. Suas cabeças são dominadas por grandes olhos branco-leitosos. Guardiões são a coisa mais próxima que o espaço de fantasia tem de uma raça antiga e extinta, e não se sabe se eles existem ou são apenas uma invenção da imaginação de um sábio. Apesar da grande variedade de vida encontrada em todos os lugares,

e muitas vezes em locais improváveis, não há sinais dos Tratadores, de seus navios em forma de disco ou da passagem deles por algum ponto no espaço.

Bestas Estelares

As maiores criaturas dos Mundos Conhecidos são maiores do que os próprios planetas — na verdade, elas costumam carregar planetas nas costas. Elas recebem o nome coletivo de bestas estelares, embora possam aparecer como monstros, humanoides ou deuses.

Bestas estelares são geralmente seres únicos (no sentido de que titãs são únicos) encontradas em esferas de cristal que sustentam corpos celestes. No entanto, nem todas as esferas usam bestas estelares para sustentar os planetas internos.

Bestas estelares são coisas vivas. Elas se movem e, em alguns casos, têm sensibilidade e podem reagir aos outros. Elas normalmente têm de 1 a 4 milhões de quilômetros de altura e, em grandes esferas, várias delas devem ficar uma sobre a outra para alcançar o fundo da esfera (por exemplo, o mundo é mantido por um gigante nas costas de quatro elefantes, que por sua vez repousa sobre uma enorme tartaruga, que se movimenta no fundo da esfera de cristal).

As bestas estelares são semelhantes às esferas de cristal e compartilham a estranha habilidade desse material, pois não possuem gravidade nem atmosfera, o que deveria acompanhar criaturas tão grandes. Porque esses objetos não têm nenhum dos dois é um mistério. Os sábios murmuram algo sobre a “vontade dos deuses” e mudam de assunto.

É possível atracar um navio ao lado de uma besta estelar, mas, como não há gravidade, caminhar sobre uma delas é muito difícil (alguns diriam inútil). A comunicação é extremamente difícil, dada a diferença de escala. Algumas são conhecidas por transmitir mensagens ou responder a perguntas. Algumas são conhecidas em seus sistemas como oráculos, algumas como deuses

CAPÍTULO 3: VIAJANTES ESPACIAIS



manho dobrados). Existem seres muito semelhantes aos encontrados em planetas do tipo terra vivendo em ilhas terrestres, embora não se beneficiem de um aumento de tamanho. Essas ilhas terrestres são excelentes bases para piratas e operações militares.

Os mundos do ar podem ser muito voláteis, com ventos fortes e tempestades que podem danificar navios. Uma tempestade leve pode infligir 3d6 pontos no casco de um navio, enquanto um golpe forte pode infligir 3d6 mais dano por raio. Os capitães que se movem pelos mundos do ar devem ter cuidado com seu curso.



e algumas como servos (ou punidas pelos) deuses.

Onde um mundo está em contato com uma besta estelar, esse mundo geralmente é uma área destruída em sombra perpétua. O próprio mundo é distorcido pela pressão contínua dos dedos, costas ou nadadeiras da criatura. Nada cresce ao lado da besta estelar, mesmo naquelas partes dentro da atmosfera do planeta.

Bestas estelares não podem ser feridas por nenhuma magia ou efeito semelhante a magia; novamente, há semelhança com as esferas de cristal. Elas não são afetadas por ataques com armas (ou são tão grandes que os ataques não infligem mais dano do que uma picada de mosquito a um guerreiro totalmente blindado) e qualquer dano infligido a elas é curado quase imediatamente. Criaturas de tamanho gigantesco podem (1% de chance) ganhar sua atenção. O único ataque que as bestas estelares têm é uma magia de morte (teste de resistência -4) lançado com um alcance igual ao seu tamanho.

Não é possível matar bestas estelares por meios convencionais, e os efeitos caso alguma seja assassinada são horríveis de se contemplar. As lendas falam de grandes heróis ou vilões que tentaram matar essas criaturas, apenas para destruir seu próprio mundo no processo, ou se tornarem enormes e substituírem a besta estelar morta no céu.

Os nativos de planetas carregados por bestas estelares insistem que as elas são o único método de movimento planetário. Eles dizem que todos os outros planetas também são carregados por bestas estelares, alguns são invisíveis e intangíveis porque aqueles que vivem nesses planetas não são dignos da atenção das bestas estelares.

Bestas estelares que dizem existir, listadas abaixo:

Um único gigante segurando o mundo acima de sua cabeça.

Um mundo plano apoiado nas costas de quatro elefantes, que por sua vez são

apoiados nas costas de oito dragões, que por sua vez são sustentados por uma tartaruga que move toda a operação em torno do sol.

Um mundo aquático mantido nas garras de uma enorme fera estelar com aparência de lula.

Um mundo plano de fogo mantido em uma tigela enorme, sustentado por uma gigante em vestes esvoaçantes.

Um globo de ar entre duas mãos enormes. Os braços se estendem muito abaixo da borda da própria esfera de cristal.

Um bobo da corte monstruoso que faz malabarismos com vários mundos. Quando os mundos estão em suas mãos, há terremotos, maremotos e destruição em massa. É claro que leva séculos para um mundo fazer um circuito completo, o que é tempo suficiente para a reconstrução de civilizações.

Um tremendo beholder, segurando um mundo plano com seus tentáculos oculares.

Gigantes com cabeça de jacaré, cabeça de chagal e até mesmo semelhantes a giff, trabalhando em combinação.

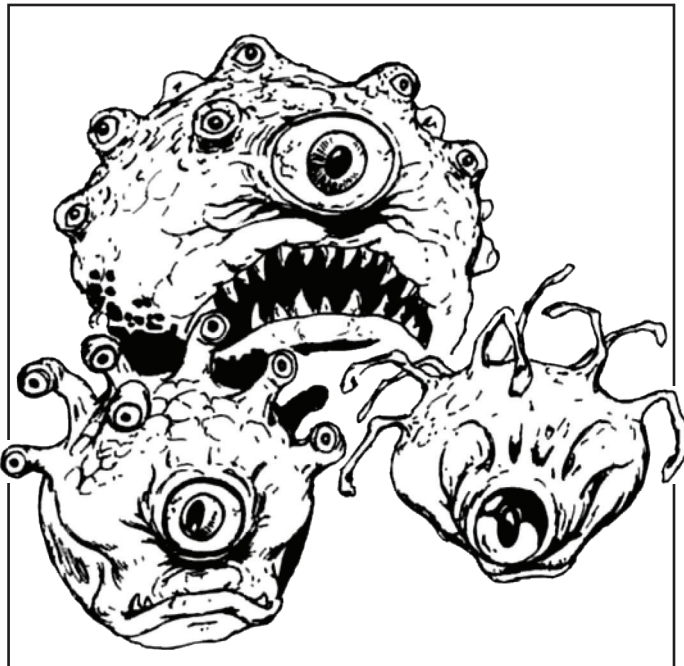
Uma besta estelar lendária parece um neogi nas costas de um umber hulk igualmente grande. Não há mundo em suas costas, e supõe-se que o neogi o comeu há milênios. Esta é uma história de viajantes espaciais e provavelmente não tem lugar na realidade.

Se o contato for feito com uma besta estelar, ela poderá responder a perguntas dentro de seu alcance. A maioria não dá a mínima para as ações nos mundos que carregam, mas sabe muito sobre a localização de outras bestas estelares e seus movimentos.

Beholder

Beholder (Orbus & Matriarca)

	Beholder	Orbus	Matriarca
CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço	Qualquer espaço	Qualquer espaço
FREQUÊNCIA:	Raro	Raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Tribal/navio	Navio	Solitário/navio
PER. DE ATIV:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívoro	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15*16)	Não- (0)	Gênio (17-18)
TESOURO:	I, S, T	Nada	I, S, T
TENDÊNCIA:	Leal e mau	Neutro	Leal e mau
QUANT./ENC.:	5-20	1-6	1
CA:	02/07	10	0
MOVIMENTO:	Vn 3 (B)	Vn 3 (B)	Vn 6 (A)
DADOS DE VIDA:	45-75 pv 13	5-10 DV	20
TACO:	45-49 pv: 11 50-59 pv: 9 60-69 pv: 7 70+ pv: 5	Nada	3
Nº DE ATAQUES:	1	0	1
DANO/ATAQUES:	2-8	0	5-20
ATAQ. ESP.:	Magia	Nenhum	Especial
DEF. ESP.:	Raio anti-mágico	Raio anti-mágico	Raio anti-mágico
PROT. À MAGIA:	Especial	Especial	5%
TAMANHO:	M(1,3 -2m)	M(1,3-2 m)	G (3 m de diâmetro)
MORAL:	Fanático (18)	Média (10)	Fanático (18)
VALOR EM XP:	14.000	270 +	24.000



O beholder é o pesadelo de muitos terrestres. A criatura, também chamada de esfera dos olhos ou olho tirano, aparece como um grande orbe dominado por um olho central e uma grande boca cheia de dentes, com dez olhos menores em hastes brotando do topo do orbe. Nos Mundos Conhecidos, um único beholder é considerado um grande perigo. Como esses terrestres reagiriam se soubessem que no espaço os beholders controlam seus próprios navios especialmente projetados e viajam nelas em grande número?

O beholder encontrado no solo é apenas um dos três tipos distintos encontrados no espaço. É o único tipo que pode sobreviver por longos períodos por conta própria e se sente confortável na força da gravidade constante e na espessa atmosfera da maioria dos planetas. Este beholder único é astuto por si só e um oponente perigoso. Solitários também são encontrados no espaço, mas a maioria dos beholders faz parte de um navio maior, movida pelo orbus e dominada pela matriarca.

Todos os beholders mantêm sua capacidade de levitação no espaço e, na ausência de qualquer gravidade definida, podem usá-la para voar à vontade. Tanto os beholders terrestres quanto seus primos espaciais têm sua própria língua e falam uma grande variedade de outras línguas também, incluindo a língua comum usada em todos os Mundos Conhecidos.

No espaço, a unidade social do beholder comum é o ninho, que ocupa um de seus enormes navios tirânicos. O ninho é semelhante a uma colmeia, pois o navio é comandado e governado pela matriarca e alimentado pelo orbi. Os beholders comuns servem como batedores, soldados e guardas da matriarca.

Combate: Os beholders comuns funcionam no espaço da mesma forma que no solo. Seus corpos são cobertos com cascas duras de CA 0, seus dez pedúnculos oculares são CA 2 e os próprios olhos pequenos são CA 7. Cada um desses olhos, e o grande olho central, tem uma função diferente. Geralmente, um beholder pode usar 1-4 dos olhos menores se for atacado de um ângulo de 90 graus na frente, o dobro se for atacado de um ângulo de 180 graus, triplicar se for atacado de 270 e quadruplicar se for atacado de todos os lados. O olho central só pode ser usado para contra ataques pela frente. Se atacado de cima, o beholder pode usar todos os seus olhos menores. Se atacado por baixo, pode usar apenas 1-4 de seus olhos menores.

No espaço, então, um beholder que não está no plano de gravidade de um objeto maior (como um navio) pode se orientar como bem

Beholder

entender e pode usar todos os seus olhos simultaneamente. Uma vez que cai em um plano de gravidade, é restrito a 1-4 olhos, pois se “endireita” na direção correta.

Por esta razão, um beholder que entra em outro plano de gravidade tentará chegar perto da superfície para lutar contra muitos atacantes.

Os olhos padrão de um beholder são:

1. *Enfeitiçar pessoas* (igual à magia)
2. *Enfeitiçar monstros* (igual à magia)
3. *Sono* (igual à magia, um alvo)
4. *Telecinésia* (114 kg)
5. *Carne em pedra* (alcance de 27 metros)
6. *Desintegração* (alcance de 18 metros)
7. *Medo* (como a varinha)
8. *Lentidão* (igual à magia, alvo único)
9. *Causar ferimentos graves* (alcance de 46 metros)
10. *Raio da morte* (alvo único, alcance de 37 metros)

Olho Central — raio anti-magia, alcance de 140 metros, cobre um arco de 90 graus antes da criatura. Toda a magia dentro da área (incluindo os efeitos dos outros olhos) não funcionará dentro dessa área. Magias lançadas ou passando por essa área param de funcionar.

O beholder comum pode suportar a perda de seus pedúnculos oculares, cada pedúnculo levando de 8 a 12 pontos de dano antes de ser perdido. Esta perda de pontos de vida está além de qualquer dano causado ao corpo central. O corpo do beholder pode suportar dois terços dos pontos de vida listados em danos, e o olho central um terço antes de parar de funcionar. Destruindo o corpo matará o beholder. Para beholders comuns, há 75% de chance de que qualquer golpe atinja o corpo, 10% de chance para o olho central, 10% para os pedúnculos oculares e 5% para os olhos.

O Orbus

O orbus é uma forma geneticamente criada ou uma forma atrofiada e imatura do beholder padrão. Só é encontrado no espaço a bordo dos navios tirânicos das nações beholders. É branco como giz e carece de olhos menores funcionais. O olho central é enorme e vulnerável, ocupando a maior parte da parte superior do corpo acima de uma pequena boca desdentada. Este olho tem as propriedades anti-magia normais, mas é branco leitoso.

Apesar de sua vulnerabilidade, os orbi são os meios pelos quais os beholders viajam pelo espaço. São eles que podem canalizar as energias mágicas dos outros beholders em força motriz — eles são timões de spelljammer vivos. Existem de 1 a 5 deles a bordo de qualquer navio tirano e estão localizados mais próximos da matriarca da colmeia, no ponto mais profundo da concha.

Os orbis têm seus pontos de vida distribuídos como beholder comuns: um terço para o olho central e dois terços para o corpo. No entanto, ao atacar um orbus, 50% dos golpes atingirão o olho central, o restante atingindo o corpo. Tanto o olho quanto o corpo têm a mesma Categoria de Armadura.

Matriarca

A matriarca também é chamada de *tirana suprema*, ou apenas “Suprema”, uma forma de saudação que parece agradar seu orgulho. Elas têm o dobro do tamanho dos beholder típicos e diferem na aparência. Suas bocas são maiores, de modo que elas podem engolir um alvo do tamanho de um homem em uma rolagem natural de 20. Uma vez engolida, a presa sofre 5-20 pontos de dano (5d4) a cada rodada até morrer ou escapar. A boca do beholder não é muito profunda, então a vítima pode escapar afirmando sua intenção e fazendo uma jogada de ataque bem-sucedida.

A suprema também não tem hastes oculares, mas seus olhos são protegidos por um capuz na carne do corpo da criatura. O olho

central tem um capuz semelhante, de modo que a chance de atingir o olho central é reduzida para 10%, o restante atingindo o corpo.

A verdadeira habilidade da suprema está em controlar as ações de sua ninhada, os beholders comuns que compõem sua tripulação. Embora uma mãe de colmeia possa sobreviver no solo, não é tão eficaz quanto quando está ligada a um navio tirano.

Um navio tirano permite que a matriarca concentre as energias de sua tripulação através da estrutura da própria concha do navio. As conchas dos navios tiranos são feitas pelos ocultos, que assim lucram com os beholders, apesar do fato de os tiranos terem seus próprios timões genéticos.

Habitat/Sociedade: Os beholders do espaço seriam a maior ameaça do vazio, mais mortais que os neogis, mais sádicos que os devoradores de mentes, não fosse por uma coisa: eles são racistas desenfreados.

Eles não são verdadeiros xenófobos no sentido de que humanos e outras raças são considerados subversivos — não se sabe se os beholders do espaço consideram a humanidade algo além de mais um item no espaço. Em vez disso, os beholders guerreiam contra sua própria espécie.

Dentro do tipo de corpo básico do beholder (uma esfera com uma boca e um olho central, dez tentáculos com ponta de olho no topo), há uma grande variedade de subespécies de beholder. Alguns têm diferenças óbvias, como aqueles cobertos com placas de quitons sobrepostas versus aqueles com peles lisas, ou aqueles com tentáculos de olho de cobra versus aqueles com articulações semelhantes a crustáceos. Mas algo tão pequeno quanto uma mudança na cor da pele ou no tamanho do olho central pode tornar dois grupos de beholders inimigos jurados. Cada nação beholder declara que sua própria forma corporal única é o “verdadeiro ideal” de contemplação, os outros nada mais são do que cópias feias, adequadas apenas para serem eliminadas.

A suprema de um navio tirano beholder compartilha a mesma forma corporal de sua ninhada. Os orbi, no entanto, permanecem uma curiosa exceção a essa ideia de pureza racial e permanecem isentos da guerra de subespécies dos beholders. Isso pode ocorrer porque os beholders precisam do orbi para sobreviver ou reconhecem as semelhanças do orbi sobre essas diferenças óbvias. Quando os navios beholders batalharem, as vítimas assumirão o orbi dos perdedores para suas próprias navios, enquanto os outros beholders e a suprema serão mortos e comidos pelos vencedores.

Como resultado, o alvo mais comum de um ataque à um navio beholder é outro navio beholder. Isso permite que a maioria das raças espaciais respire mais aliviados, mas ainda há casos suficientes de navios tiranos atacando outras raças (por razões reais ou imaginárias) que a maioria das raças fica longe dos beholders.

Além dos próprios navios beholders, muitas vezes existem beholders párias, indivíduos que sobreviveram à eliminação do resto de seu ninho ou que foram expulsos por terem alguma mutação estranha (variando novamente de couros de cores diferentes a um pedúnculo ocular que funciona de forma diferente). Um beholder cujo raio da morte funciona como uma magia *detectar mentiras* fugiu de seus companheiros e opera como um barman na Rocha, tendo a sua tendência mudada para neutro. O barman beholder, chamado Large Luigi por seus clientes, usa seu olho telecinético para misturar bebidas e seus olhos de *sono* e *enfeitiçar* para manter a paz.

Ecologia: O processo reprodutivo do beholder é desconhecido, e para aqueles que estão interessados na continuação da vida, provavelmente permanecerá assim. O ódio racial central da raça beholder é provavelmente baseado na natureza da reprodução, que parece produzir indivíduos idênticos (ou quase) com apenas uma pequena margem de variação.

Dracon

CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço, pradaria
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Rebanho
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Alto (14)
TESOURO:	M, Q
TENDÊNCIA:	Leal e bom

QUANT./ENCONTO:	3-18
CA:	5(3)
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	6
TAC0:	15
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANOS/ATAQUES:	1-4/1-4 ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nada
DEFESAS ESPECIAIS:	Nada
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nada
TAMANHO:	L (3,6m de comprimento)
MORAL:	Média (10)
VALOR EM XP:	270

Os dracons são uma raça senciente de dragões-centauros que recentemente apareceram à margem das Esferas Conhecidas. Os navios de exploração dracon foram vistos no flogisto e nas bordas do espaço conhecido. Eles estão apenas começando a aparecer nas comunidades menores do espaço.

Um dracon tem a aparência de um centauro, com o corpo de um brontossauro, o torso e os braços de um humano e a cabeça de um dragão. Seus pés são chatos, como os de um elefante, e tem uma longa cauda de cobra. Suas mãos têm seis dedos (cinco dedos e um polegar) e terminam em garras.

Dracons falam sua própria língua e a dos dragões. Eles falam a língua comum de forma hesitante e com um forte sotaque. Seu discurso é muitas vezes formal e cerimonial ornamentado.

Combate: Dracons encontrados no espaço serão encontrados em navios com timão de spelljamming. Geralmente são galeões modificados, mas houve casos de navios-martelo aparecendo com os dracons.

Os dracons se consideram civilizados, e possuem entre si um código de duelo estilizado. Sob este código, um desafia o outro, o desafiado podendo escolher as armas (espadas, mãos nuas, etc.). O desafiante então nomeia os termos da batalha (até a morte, até o primeiro sangue, até a metade dos pontos de vida ou até três quedas, por exemplo). Finalmente, o desafiado nomeia o local e a hora (dentro do razoável, embora uma rima de dracons fale da Batalha Eterna, na qual os heróis retornam a cada ano para lutar uma única rodada de combate).

Os dracons usam esses códigos entre si, mas não os oferecem a não-dracons. Se um indivíduo de fora da raça oferecer tais termos, o dracon terá a honra de cumpri-los, dentro do razoável. (Um único dracon não aceitará um desafio de um devorador de mentes, a menos que o tal devorador de mentes prometa não usar sua rajada psiônica.)

Dracons geralmente usam espadas longas de lâmina fina em combate, mas são igualmente hábeis em agarrar e lutar. Suas longas garras de polegar os tornam particularmente perigosos; eles os usam para infligir 1-4 pontos de dano em combate corpo a corpo.

Além de suas espadas, os dracons carregam lanças grandes (1-6 pontos de dano, arremessados 1/rodada, alcance de 20/40/60 metros) e alabardas. O último é útil no espaço como um gancho, mas não é usado na maioria dos combates comuns. É mais frequentemente usado em duelos formais e como uma ferramenta cerimonial.



Dracons são ferreiros adequados, iguais aos elfos, mas menos habilidosos que os anões. Eles carregam armaduras a bordo, para serem vestidas ritualisticamente antes de entrar na batalha. Isso melhora sua Classe de Armadura para CA 3, se eles tiverem tempo suficiente para se preparar.

Habitat/Sociedade: Os vegetarianos dracons seguem um forte instinto de rebanho entre seu povo, que se estende até o espaço. Um dracon solitário é uma raridade e uma aberração entre seu povo, e os dracons preferem viajar em unidades familiares, chefiadas pelo dracon mais velho, homem ou mulher. Dracons separados de sua família ficarão doentes a menos que encontrem um método de recriar uma unidade familiar, e sabe-se que indivíduos adotam não-dracons como pseudo-membros da família.

Os sábios supõem que os mais aventureiros das espécies de dracons viajaram em navios mais novos para outros planetas, mesmo assim os dracons parecem enfadonhos e passivos, mais contentes em recuar do que em lutar. Há exceções, em particular os dracons que adotaram humanoides em suas unidades familiares.

O líder de um rebanho de dracons é chamado de kaba. A escolha de uma kaba não é determinada pelo mais forte, nem pelo mais rápido, mas por meio de um sistema de relações de parentesco que beira o místico. Dracons têm talento para genealogia, e através de uma longa série de perguntas e respostas podem traçar um dracon para outro de uma forma que determina quem governa o rebanho de dracons. Os não-dracons cínicos acreditam que os dracons inventam tais relacionamentos no calor do momento, relatando velhas ofensas e favores em suas tentativas de determinar precedência. Se for esse o caso, esse método de lidar com a liderança mostra que o raciocínio rápido e o astuto tendem a sobreviver.

A kaba do rebanho é auxiliada pelo shalla, ou sumo sacerdote. Cada rebanho, por menor que seja, tem um shalla, geralmente com poderes clericais. O shalla é o guardião do ritual, o conselheiro da kaba e o curador do povo, se houver. O shalla é um clérigo de nível 3-12, com o shala mais poderoso geralmente encontrado com rebanhos maiores. Um shala adicional estará presente para cada 30 dracons. Dracon deve extrair suas magias das seguintes esferas: Animal, Combate, Criação, Adivinhação, Guarda, Cura, Necromântico, Proteção e Solar.

Dracon

A fé dos draconianos é uma religião panteísta que adora dracons equivalentes aos deuses humanos, anões e élficos. Eles têm deuses da guerra, da fertilidade, das tempestades e do mar. Ao contrário da maioria dos deuses humanos, os deuses draconianos são sempre representados juntos em um enorme rebanho, movendo-se juntos e liderados pelo Ub-Kalla, ou Líder Pleno. O Ub-Kalla é um deus da liderança e da sabedoria e conhece o curso correto em todas as situações. Ser chamado de Ub-Kalla por um dracon é considerado uma grande honra, pois sua tomada de decisão é comparada favoravelmente com os pensamentos do dracon.

Quando os rebanhos de dracons se encontram, a primeira ordem do dia é determinar quem é o kaba de todo o grupo, com poderes para tomar decisões. Isso é feito na estranha forma de relações e favores trocados entre grupos. Não há vergonha para um kaba deposto retirado de seu posto por um novo kaba que o supera — a posição é um dever, e a recompensa por tal dever é que alguém mais poderoso aparecerá e lhe dará um descanso.

Ecologia: As relações familiares dos dracons sugerem que eles são todos nativos do mesmo planeta e só recentemente deram os primeiros passos nas estrelas. Isso é confirmado pelo fato de que a maioria dos navios draconianos se assemelham a velhas embarcações marítimas preferidas pelos terrestres, com tetos mais altos para acomodar os seres mais altos.

De acordo com os dracons, seu mundo natal é um orbe seco e árido com dois tipos de terreno, grama de crescimento rápido e deserto. O clima está em fluxo contínuo, de modo que os rebanhos são forçados a se mover e cooperar para sobreviver. Parece não haver inimigos naturais em seu mundo natal, mas há histórias de um Deus das Trevas parecido com uma aranha que jaz sob a areia e aparece para prender os jovens que se afastam demais de seus pais. Esse bicho-papão pode ser uma criatura real ou o produto da mentalidade de rebanho. A fé draconiana faz uso intenso de imagens

do Deus das Trevas como um inimigo e um tentador. A semelhança entre esse Deus das Trevas e o neogi parecido com uma aranha pode ser uma coincidência ou o resultado de encontros reais com a raça escravizadora. Seja qual for o caso, os dracons odeiam as aranhas em geral e os neogis em particular.

O mundo dracon tem mares grandes e rasos e pelo menos uma grande lua. Além disso, os dracons relutam em compartilhar mais informações sobre seu mundo natal, talvez com medo de que outras raças os encontrem. Uma sugestão foi feita de que os navios draconianos encontrados até agora estão perdidos e não sabem como voltar para casa. Outra é que os dracons são cautelosos com estranhos. Dada a falta de predadores conhecidos pode ser que existam poucas outras criaturas em seu planeta e eles não estejam dispostos a encorajar outros visitantes até que estejam prontos.

As relações dos Dracon com humanos, devoradores de mentes, elfos e anões são cordiais e curiosas: todas essas raças são agrupadas sob uma palavra para “os deformados”, e os dracon, geralmente muito bons em resolver suas próprias diferenças, muitas vezes atribuem características humanas a elfos e habilidades élficas para anões (eles nunca conseguem descobrir quem opera os grandes navios de pedra). Os homens-lagartos se dão muito bem com os dracons e são frequentemente adotados por famílias maiores como parentes menores deficientes. Centauros e outras raças semelhantes também são considerados aliados perdidos há muito tempo. Eles odeiam os neogis, colocando os dracons em uma boa posição com outras raças, mas consideram os beholders cômicos. As piadas sobre os beholders circulam entre os dracons, comparando-os a grandes bolas usadas em jogos rituais em seu mundo natal. Resta saber quanto tempo dura esta situação. A raça dos dracons tem admiração pelos dragões. Os shallas declararam que os dragões são mensageiros de seus deuses, e suas ações são observadas cuidadosamente em busca de sinais dos desejos ou intenções dos deuses.



Dragão, Radiante (Celestial)

CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou clã
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Qualquer

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (2-5)
CA:	1
MOVIMENTO:	12, voo 48 (B)
DADOS DE VIDA:	15
TAC0:	5 bases
Nº DE ATAQUES:	3 + especial
DANOS/ATAQUES:	2-20/2-20/4-40
ATAQUES ESPECIAIS:	Especial
DEFESAS ESPECIAIS:	Variável
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	G (30 metros base)
MORAL:	Fanático (18)
VALOR EM XP:	Especial



Idade	Comp. do Corpo	Comp. da cauda	CA	Sopro de Dragão	Magias de Sacerdote	PM	Tipos de Tesouro	Valor XP
1	0,3 – 6	0,3 – 6	4	2d12 +1	2	Nada	Nada	4.000
2	6 – 18	6 – 18	3	4d12+2	2/2	20%	Nada	7.000
3	18 – 24	18 – 24	2	6d12 +3	2/2/2	25%	Nada	12.000
4	24 -33	24 -33	1	8d12+4	4/2/2/2	30%	E, R, T	14.000
5	33 – 43	36 – 45	0	10d12+5	4/4/2/2/2	35%	H, R, T	18.000
6	43 – 60	45 – 67	-1	12d12+6	4/4/4/2/2/2	40%	H, R, T	19.000
7	60 – 76	67 – 82	-2	14d12+7	6/4/4/4/2/2/2	45%	H, R, T x 2	20.000
8	76 – 91	82 – 107	“3	16d12+8	6/6/4/4/4/2/2	50%	H, R, T x 2	21.000
9	91 – 107	107 – 129	-4	18d12+9	6/6/6/4/4/4/2	55%	H, R, T x 2	22.000
10	107 – 122	129 – 152	-5	20d12+10	8/6/6/6/4/4/4	60%	H, R, T x 3	23.000
11	122 – 152	152 – 183	-6	22d12+11	8/8/6/6/6/4/4	65%	H, R, T x 3	24.000
12	152 – 183	183 – 243	-7	22d12+12	8/8/8/6/6/4/4	70%	H, R, T x 4	25.000

O dragão radiante, também chamado de dragão estelar ou dragão celestial (embora não deva ser confundido com o dragão oriental de mesmo nome), é um dragão sinuoso e serpentino com asas graciosas e translúcidas. Suas escamas são uma coleção de fragmentos de mica e gipsita semelhantes a pérolas brilhantes, que fazem com que as escamas do dragão brilhem à luz das estrelas, dando à criatura seu nome.

Os dragões radiantes podem ter qualquer tendência, ao contrário das tendências para o bem e o mal dos dragões cromáticos e metálicos. Existem dragões radiantes que aterrorizam as vias espaciais, aqueles que agem de maneira benéfica e aqueles que preferem se estabelecer como reis-deuses caprichosos em mundos pequenos e distantes. Como padrão, os dragões radiantes são orgulhosos, arrogantes e sentem que são o máximo em desenvolvimento draconiano: eles são, afinal, os maiores de seu tipo.

Os dragões radiantes falam sua própria língua e a língua comum. Eles são rápidos com idiomas e gostam de imitar, então eles tendem a falar em vários sotaques que combinam com os das pessoas com quem falam. Há 10% de chance de que mesmo um filhote entenda qualquer língua, com um aumento de 5% para cada idade.

Todos os atributos comuns do dragão descritos no Livro dos Monstros também se aplicam aos dragões radiantes. As modificações na descrição geral que se aplicam especificamente ao espaço de fantasia estão listadas abaixo.

Combate: As ações de um dragão radiante dependem da situação e do indivíduo. Eles raramente fogem de uma luta, no entanto, dependendo de seu tamanho enorme para mantê-los a salvo dos oponentes.

Um dragão radiante se concentrará no próprio navio oponente primeiro, procurando primeiro destruir ou eliminar quaisquer ameaças sérias (como balistas e catapultas). De igual importância é a eliminação dos magos e de qualquer um com poderes mágicos. Se o dragão radiante tiver alinhado à bom, ele procurará neutralizá-los com magias *silêncio*, 4,5 m (se disponíveis). Se menos preocupado em matar, ele simplesmente caçará magos hostis quando os encontrar.

O golpe de asa usado por dragões adultos jovens e mais velhos é particularmente potente no pequeno espaço de um navio e tem o efeito de um acerto crítico “navio balançando” e, além disso, inflige 2-20 pontos de dano a todos dentro do alcance de o ataque (cerca de 60 metros para cada lado).

Além do tapa na cauda usado pelo dragão radiante contra grupos de criaturas, o dragão radiante pode agarrar um navio nas espirais de sua cauda e infligir dano por rodada ao espremê-lo. O dano é de 1-6 pontos no casco contra materiais mais leves, como madeira ou cerâmica, mas materiais particularmente pesados, como pedra e metal, sofrem apenas 1-4 pontos de dano de casco. O dragão pode fazer outros ataques e até atacar outros navios, enquanto aperta um navio.

Como regra geral, os dragões radiantes darão ao navio e à tripulação a oportunidade de partir, negociar ou geralmente se curvar,

Dragão, Radiante (Celestial)

render-se e implorar por sua bondade e misericórdia. Mesmo a menor dessas criaturas tem um senso de orgulho arrogante.

Sopro-de-Dragão/Habilidades Especiais: O dragão radiante sopra pulsos brilhantes de força que de certa forma se assemelham a mísseis mágicos. Eles podem soprar um único pulso do dano listado, ou qualquer número de pulsos menores na mesma rodada, desde que nenhum pulso inflija menos que 2d12+1 pontos de dano. Um dragão radiante juvenil (4 anos de idade) pode soprar um único pulso de 8d2+4 pontos, ou quatro pulsos de 2d12+1 pontos, ou dois pulsos de 4d12+2 pontos. Cada pulso pode atingir um alvo separado. Esses pulsos são infalíveis em seus ataques e atingirão a menos que a vítima faça um teste de resistência contra o sopro de dragão. Se a vítima falhar em seu teste de resistência, ela será atingida pelo dano listado. Se a vítima fizer seu teste de resistência, ela se esquivou daquele pulso, que então se evaporou.

O dragão radiante também pode usar seu sopro em objetos físicos (como um navio), infligindo 1 ponto de dano no casco para cada 10 pontos de vida de dano que seu sopro causa. Outros objetos físicos devem resistir contra magia para sobreviver ao serem atingidos por um pulso.

À medida que os dragões radiantes envelhecem, eles ganham várias habilidades inatas. Dragões adolescentes podem *restaurar* ou *corromper o ar* de acordo com a magia. Um jovem adulto pode usar a magia *a mão interposta de bigby**, enquanto os adultos podem usar a magia *a mão poderosa de Bigby**. Um adulto maduro pode *alterar forma* três vezes em um dia padrão, ganhando as habilidades da criatura que imita, até o ponto de magias e habilidades mágicas. Veneráveis dragões radiantes podem criar uma *muralha de energia* (como a varinha), e um ancião pode usar *cubo de força* (igual à magia). Um grande wyrm pode criar uma *esfera prismática* grande o suficiente para encapsular a si mesmo e até 4 outras criaturas de tamanho similar, e mantê-la indefinidamente.

*Os dragões radiantes referem-se a eles como *garra interposta* e *garra poderosa*, e declaram em voz alta que este Bigby é um intruso que obviamente roubou suas magias e lhes deu seu nome. Uma verificação cuidadosa dos sábios indica que o inverso é verdadeiro: essas magias não apareciam comumente entre os radiantes até que Bigby as desenvolveu. No entanto, dado o tamanho e o temperamento dos dragões que fazem a reivindicação, poucos optaram por discutir o assunto com eles.

Habitat/Sociedade: Os dragões radiantes são totalmente espaciais — de fato, seu tamanho enorme os tornaria criaturas desajeitadas na maioria dos mundos. Adultos maduros se misturam entre meros mortais, muitas vezes assumindo o rosto e o papel de um aventureiro ou herói enquanto o dragão passa pelas cidadelas de asteroides. Um personagem que se depara com contas não pagas por serviços de lugares que nunca visitou pode imaginar que seu renome é grande o suficiente para lhe render a imitação de um dragão radiante. Em algumas regiões isso é considerado uma grande honra (uma vez que é confirmado por *detectar mentiras* e outras magias de adivinhação). Em outras áreas do espaço, é considerado um incômodo danado.

Os dragões radiantes são normalmente solitários e muito territoriais sobre seu “território”, que pode abranger até o espaço ao redor de um planeta ou lua. Quando são encontrados em grande número,

geralmente são um grupo familiar e fazem seu covil em um asteroide escavado pelos pais. Alguns asteroides ociosos que são usados por certas civilizações humanas foram criados por esses dragões.

Quando em grupos familiares, os dragões radiantes são muito protetores, e matar os jovens é uma maneira segura de ganhar a inimizade de um dragão radiante. Ele irá caçar o indivíduo responsável, criando métodos desagradáveis de vingança. Existe um giff que diz: “Melhor ser morto por um dragão estelar rapidamente, antes que ele tenha a chance de pensar sobre isso”

Ecologia: Dragões radiantes podem sobreviver longos períodos no espaço. Às vezes, eles são vistos perto de sois com as asas abertas, planando no calor, e supõe-se que eles possam pegar a energia de tais corpos celestes e armazená-la em seus corpos, assim como os kindori. No entanto, um dragão radiante egoísta e faminto pode facilmente descer em uma cidadela asteroide e limpá-la de todos os outros seres vivos (particularmente se considerar o asteroide seu “próprio” de um estágio anterior da vida).

A habilidade mágica clerical dos dragões radiantes pode torná-los as únicas criaturas vivas de tal tamanho a serem spelljammer naturais. Eles se movem dessa maneira como um clérigo com tantos níveis quanto a idade do dragão ao pilotar um timão principal, e os dragões podem fazê-lo à vontade sem se cansar. Ocasionalmente, eles usaram essa habilidade para resgatar ou rebocar navios naufragados (em troca de uma promessa de recompensa ou, pelo menos, de uma estátua em seu nome). Filhotes de dragões radiantes ficam perto de seus covis e da proteção dos pais, mas às vezes eles também fogem e fazem algum spelljamming.

Não se sabe se os dragões radiantes têm habilidade de spelljamming naturalmente ou como resultado de algum acordo com os ocultos. Uma escola de pensamento indica que os dragões radiantes são as únicas criaturas naturais com tais habilidades, e os ocultos os usam para fazer seus timões. Uma segunda escola acredita que os radiantes ganharam essa habilidade dos ocultos em troca de transporte ou outros favores. A verdade ainda não foi revelada. Os dragões e os ocultos, quando se encontram, têm pouco a dizer um ao outro.

Os dragões radiantes são amigáveis com dracons e homens-lagartos, a quem eles encorajam a adorá-los em todas as oportunidades. Eles são arrogantes com homens, elfos, halflings e a maioria das raças baseadas em mamíferos. Eles consideram os devoradores de mentes, beholders e neogis como falhas genéticas que não tiveram o bom senso de morrer. Essa opinião é recíproca por essas raças, que caçam os radiantes sempre que têm chance e acham que podem vencê-los. Além disso, os dragões radiantes são ocasionalmente atacados pelos grandes krajen.

Os dragões radiantes podem ser encontrados em qualquer área selvagem e no flogisto. Seu grande tamanho dá a eles seu próprio envelope atmosférico, mas, ao contrário dos kindori igualmente grandes, eles não apoiam passageiros e frequentemente limpam suas escamas para remover esporos de krajen e outros caroneiros. Suas habilidades clericais operam em qualquer esfera que tenha dragões como forma de vida nativa. Nessas raras esferas sem dragões, eles ainda retêm magias de primeiro e segundo nível e sua habilidade de *spelljamming*.

Efêmero

CLIMA/TERRENO:	Somente flogisto
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Seres vivos
INTELIGÊNCIA:	Muito (11)
TESOURO:	Nada
TENDÊNCIA:	Neutro e mau

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-8
CA:	2
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	5
TAC0:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar Inteligência
DEFESAS ESPECIAIS:	Atingido por armas mágicas +1 ou melhores, regeneração
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nada
TAMANHO:	M (1,8m)
MORAL:	Média (9)
VALOR XP:	975

Efêmeros são mortos-vivos incorpóreos que se acredita serem os espíritos de indivíduos que morreram no flogisto. Eles aparecem como humanoides cinza empoeirados, e acredita-se que suas formas não estejam apenas ligadas ao plano material negativo, mas também impregnadas com a essência do próprio flogisto. Isso os torna vulneráveis ao fogo, mas também lhes dá a capacidade de regenerar seu estado de não-vivo. Os efêmeros são atraídos pelo uso de energia mágica, e um timão de spelljammer que passa pode atrair um grupo deles.

Combate: O toque do efêmero inflige 1-4 pontos de dano e reduz a Inteligência da vítima em 1-2 pontos. Se o dano infligido por um efêmero matar um humanoide senciente, este se tornará um efêmero em 2 a 8 dias. Se um efêmero drenar toda a Inteligência de um humanoide senciente, o corpo se tornará o hospedeiro do efêmero (veja abaixo).

No combate corpo a corpo, apenas as armas mágicas têm efeito sobre os efêmeros. Como mortos-vivos, eles são imunes a *sono*, *enfeitiçar* e *imobilizar*, bem como ataques baseados em frio. Eles são vulneráveis ao fogo e sempre recebem o máximo de dano possível de um ataque baseado em fogo. Porém, como os efêmeros só são encontrados no Fluxo, esse tipo de ataque é muito arriscado.

Os efêmeros podem regenerar 1 ponto de vida a cada rodada corpo a corpo, puxando o flogisto circundante para seus corpos. Se isolados de alguma forma do Fluxo, eles não serão capazes de se regenerar. Quando um efêmero atinge 0 pontos de vida, ele se dissipa permanentemente.

Geralmente, os efêmeros não podem ser afugentados, mas isso é resultado da incapacidade dos clérigos no Fluxo de contatar os poderes de seus patronos. Se um sacerdote tiver alguma forma de contato com seu poder, uma tentativa de afugentar efêmeros pode ser feita e, neste caso, os efêmeros podem ser afugentados como os espectros.

Os efêmeros atacarão como um bando, se possível, buscando drenar o máximo possível de humanoides para usar como corpos. Os outros serão mortos e lançados ao espaço. Se forem seriamente danificados, eles se desprenderão, arrastando-se atrás do navio, e atacarão novamente quando recuperarem seus pontos de vida.

Habitat/Sociedade: Alcateias de efêmeros vagam pelo flogisto, os espíritos desencarnados dos mortos ou amaldiçoados que pereceram no Fluxo. Incapazes de alcançar suas esferas natais e as recompensas



(ou punições) de sua vida após a morte, eles tendem a ser espíritos egoístas e mesquinhos que existem apenas para eventualmente retornar a um local de descanso final.

Os vivos são seus recipientes de retorno, e um efêmero tentará drenar a mente de um único personagem a fim de obter passagem para uma esfera segura. Os efêmeros não podem entrar nas esferas de cristal, exceto quando controlam um corpo vivo e, se forçados a fazê-lo, serão teletransportados aleatoriamente para as profundezas do Fluxo.

Ecologia: A origem dos efêmeros é um mistério. Eles podem ser os restos de uma raça de seres que conseguiu quebrar sua concha de cristal, deixando o flogisto entrar em sua esfera. Seja qual for sua origem, eles se propagaram atacando criaturas inteligentes que passam pelo Fluxo. Homens, devoradores de mentes e neogis tiveram que lutar contra efêmeros em seu trânsito entre as esferas.

Hospedeiro Efêmero

As características físicas de um hospedeiro efêmero são as do corpo que ele ocupa. Assim, um corpo hospedeiro vulnerável a armas normais permanece assim enquanto o efêmero está presente e não adquire a vulnerabilidade especial do efêmero ao fogo ou sua capacidade de se regenerar usando flogisto. Se o corpo do hospedeiro for morto, o efêmero não poderá mais usá-lo. A magia que anula a magia *recipiente arcano* também é eficaz contra a ocupação efêmera.

Um efêmero dentro de seu hospedeiro imediatamente começa a retornar a uma esfera de cristal. Isso geralmente, mas não necessariamente, envolve matar qualquer um que o impeça, incluindo ex-aliados. O efêmero usará as habilidades físicas do indivíduo que assume, mas não pode usar nenhuma habilidade mágica ou especial. Um efêmero pode dominar um devorador de mentes, mas não pode usar sua habilidade de golpe mental.

Quando o hospedeiro entra em uma esfera de cristal, o efêmero foge imediatamente do corpo, deixando-o como uma concha viva e irracional de 0 de Inteligência. O corpo pode ser restaurado à Inteligência normal por uma magia *desejo* completa, mas enquanto isso, ele pode ser habitado por outros espíritos incorpóreos, a menos que seja protegido por meio de uma magia de *proteção ao mal (bem)* ou proteção semelhante.

Elmarin

CLIMA/TERRENO:	Somente espaço selvagem
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Calor
INTELIGÊNCIA:	Animais (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1-10
CA:	4
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	5, 7 ou 9
TAC0:	5 DV: 15 7 DV: 13 9 DV: 11

Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Queimaduras
DEFESAS ESPECIAIS:	Nada
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nada
TAMANHO:	P (1,2 m de diâmetro)
MORAL:	Não confiável (3)
VALOR XP:	5DV: 175 7DV: 420 9DV: 975

As criaturas chamadas elmarin se assemelham ao Fogo de Santelmo vivo. Eles são seres de fogo semi-sencientes que vivem no espaço selvagem, geralmente próximos a corpos celestes baseados em fogo. Eles aparecem como bolas de fogo naturalmente brilhantes em várias cores, variando do vermelho escuro ao violeta claro. Dois pontos mais escuros na frente do orbe lembram olhos.

Combate: Os elmarinos são atraídos pelo calor e pela energia. A atividade de um navio spelljamming é tal que atrai um bando deles para investigar. Eles costumam ser mais curiosos do que prejudiciais, zunindo pelo cordame e por escotilhas abertas, ricocheteando nas paredes e deixando grandes marcas de queimadura.

Uma vez em contato com inflamáveis, no entanto, eles começam a causar danos. A cada rodada, um elmarin pode fazer com que inflamáveis dentro de 1,5 metros dele explodam em chamas, iniciando incêndios em todo o navio. Isso não é intencional por parte do elmarin, mas não menos prejudicial. Se for atacado, o elmarin tentará escapar, queimando os conveses e paredes que puder. O fogo do elmarin não tem efeito sobre pedra ou metal.

Se estiver preso, o elmarin atacará seu atacante e tentará queimá-lo. Ele infligirá de 1 a 8 pontos de dano por rodada e fará com que todos os itens queimáveis (capas, pergaminhos, etc.) no corpo façam um teste de resistência contra fogo ou sejam destruídos.

Se reduzido a 0 pontos de vida, o elmarin desaparece no nada e morre. Há uma chance de 1 em 20 de que a morte de um elmarin deixe para trás uma pedra ioun.

Habitat/ Sociedade: Elmarin são criaturas elementais do fogo, com pouca inteligência acima do nível animal. Eles apreciam o relativo frescor do espaço acima da superfície de corpos celestes baseados em fogo (como sóis) e muitas vezes podem ser encontrados aqui dançando, balançando e ziguezagueando. Os navios que são atacados e danificados pelos elmarinos geralmente são vítimas da curiosidade das criaturas, e não da malícia.



O tamanho e a cor de um elmarin parecem não ter relação com seu poder ou se uma *pedra iônica* será encontrada após sua morte. Gnomos exploradores, com seus navios de aço, às vezes cruzam as regiões superiores das estrelas procurando por elmarin, dispostos a matar muitos para ganhar algumas *pedra iônicas*. O súbito aparecimento de elmarin é um bom sinal para os marinheiros presos com uma fornalha e sem magia para alimentá-la.

Ecologia: Os elmarinos são nativos do plano elemental do fogo e, como tal, não deixarão o espaço selvagem em que se encontram. Tentativas de levá-los ao flogisto resultarão em sua detonação imediata, a menos que estejam em uma caixa completamente lacrada ou no espaço extradimensional. Tal detonação resultará em 1d8 de dano de fogo para cada dado de acerto do elmarin para todos dentro de 6 metros da criatura, e todos os itens inflamáveis naquela área pegam fogo imediatamente (sujeito a testes de resistência), causando mais detonações no Fluxo.

Elmarinse reproduzem por fissão e são assexuados. Eles não têm a capacidade de se mover nas altas velocidades geradas pelos navios de spelljamming, mas cairão nos envelopes de ar e pegarão uma carona com as embarcações que passam.

Tentativas de domesticar o elmarin falharam, exceto para certos magos, que usam variações especiais de magias que conjuram e comandam criaturas elementais. Eles geralmente são lacaios inúteis e são temidos até mesmo pelo giff amante de explosão, que pelo menos reconhece seu potencial para causar danos,

Uma lenda envolvendo elmarin é a seguinte: Um mago pensou ter descoberto um método para domesticar os elmarin e encaixá-los em um arnês especial que eles não queimariam. Ele engançou o arnês em um trenó e ordenou que o elmarin voasse. Isso eles fizeram, em um curso direto para a superfície do sol. Se o conto é verdadeiro ou se pretende ser uma lenda preventiva, não se sabe.

Giff

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Pelotão
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (7)
TESOURO:	Nada
TENDÊNCIA:	Leal e Neutro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	10-20
CA:	6(2)
MOVIMENTO:	6 (base)
DADOS DE VIDA:	4
TAC0:	17
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	1-6 + 7 ou por arma + 7
ATAQUES ESPECIAIS:	Cabeçada
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%
TAMANHO:	G (2,7 de altura)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	270

Os giff são uma raça de mercenários hipopótamos poderosamente musculosos. Eles são civilizados porque entendem os fundamentos do *spelljamming*, embora não tenham magos em sua própria raça. Em vez disso, eles são contratados por vários grupos em todo o universo como mercenários, guarda-costas, executores e quebra-pernas em geral. Eles são muito bons nisso também.

A forma básica do giff é humanoide, com pernas atarracadas, planas e cilíndricas e um torso humanoide, braços e dedos. O peito é largo e sustenta uma cabeça sem pescoço que parece a de um hipopótamo. Giff tem tonalidades de pele que vão do preto ao cinza ou dourado, mas muitos têm tatuagens coloridas que deixam seus corpos como uma colcha de retalhos de trabalhos e vitórias anteriores. Giffs falam sua própria língua e a língua comum.

Combate: Os giff têm mentalidade militar e se organizam em esquadrões, pelotões, companhias, corpos e grupos maiores. O número de giff em um pelotão varia de acordo com a temporada, situação e nível de perigo envolvido. Um “pelotão” giff contratado para proteger uma operação de jogo pode ser o uma dupla, enquanto um pelotão contratado para invadir uma fortaleza dos illithids pode conter bem mais de 100.

O giff se orgulha de suas habilidades com armas, e qualquer giff terá uma série de espadas, adagas, maças e ferramentas semelhantes à mão para lidar com criadores de problemas. Em termos de giff, um encrenqueiro é qualquer não-giff que o chefe de alguém diz que é um encrenqueiro. Giffs também coleciona armas, acumulando armas de haste de meia centena de mundos e sendo capaz de dizer a origem e o propósito dessas armas, e o que elas mataram mais recentemente.

Mas o verdadeiro amor do giff em termos de armamento são as armas de pólvora. Seu amor por explosivos serve como um bom aviso para outras raças. Qualquer giff terá 20% de chance de ter um arcabuz (ou, raramente, um fecho de roda) e pólvora suficiente para 2-8 tiros. Um chabu na arma é de pouca importância para os giffs (fatalidades ocasionais são esperadas) — a explosão, barulho e o dano é o que realmente os impressiona.

Mesmo desarmados, os giff são lutadores poderosos, tão fortes quanto um gigante da colina (+7 de dano para benefício de Força). Eles entrarão em uma briga apenas por pura diversão, jogando vários combatentes em ambos os lados para provar que são os vencedores. Um lutador só deve sacar uma arma contra um giff nas circunstân-



cias mais terríveis. Uma vez que uma arma é desembainhada, o giff desconsidera todas as restrições — o desafio é até a morte.

O giff desarmado também usa uma cabeçada no ataque. O topo da cabeça e do focinho do giff são revestidos com placas espessas e quitinosas, flexíveis o suficiente para permitir o movimento, mas dando à criatura um capacete natural. O giff pode atacar usando a cabeçada, infligindo 2-12 pontos de dano em seu inimigo.

Os giff se valorizam como mercenários e, para esse fim, criaram armaduras elaboradas que melhoram sua Categoria de Armadura para 2. Isso inclui elmos completos com outros monstros em suas cristas e marfim e osso incrustados ao longo das grandes armaduras. Consertar armaduras é um dos principais passatempos entre os giffs.

Finalmente, os giffs são um pouco resistentes à magia. Eles são profundamente desconfiados de magia e dispositivos mágicos, e só aceitam timões de *spelljammer*, com severas restrições, contanto que sejam necessários para levar o giff até o campo de batalhas.

Habitat/Sociedade: Os giffs são os mais felizes entre sua própria raça — eles consideram as raças maiores como gigantes uma ameaça e reclamam da fragilidade das raças menores. Ao contrário dos dracons, eles não sofrem penalidades por estarem separados de seus companheiros, mas apenas preferem a companhia de sua própria espécie. Fora de seus próprios pelotões, os giffs são mais felizes entre as organizações militares com uma forte cadeia de comando.

Cada giff, masculino ou feminino tem uma classificação dentro da sociedade, que só pode ser alterada por alguém de posição superior. Dentro desta classificação estão as subclasses e dentro dessas subclasses estão as marcações coloridas e os distintivos. O giff de mais alto escalão dá as ordens, os outros obedecem. Não importa se as ordens são tolas ou mesmo suicidas — segui-las é o propósito do presente no universo. Uma fé quase mística entre os mercenários giffs confirma que todas as coisas têm seu lugar, e o do giff é seguir ordens. Isso deixa o giff muito feliz.

Os pelotões Giff podem ser contratados por aqueles que procuram seus músculos. Os ocultos fazem um pequeno negócio com mercenários giffs, mas geralmente contratados locais executam a tarefa. Esses contratados avaliam os empregadores em potencial de acordo com a capacidade de pagamento e, em seguida, fazem uma recomendação

aos líderes giffs. Os líderes, por sua vez, consideram o perigo do trabalho e se aceitá-lo isso irá aumentar o poder deles como giffs

Os trabalhos giffs geralmente são pagos em pólvora, embora muitas vezes aceitem outras armas e armaduras. É puramente um sistema de troca, mas contratar um giff por uma semana padrão requer sete cargas de pólvora (uma por dia). Em áreas onde a pólvora é mais comum, o preço aumentará.

A bordo do navio, o giff tem seus próprios aposentos e frequentemente pede para trazer suas próprias armas grandes. Eles preferem lançadores de fogo grego e bombardas para trabalho de campo, e ficarão felizes em disparar contra os oponentes, independentemente da situação tática.

O giff requer os navios de outros porque eles não têm habilidades de conjuração entre eles — eles são magicamente inertes de tal forma que mesmo os timões em série dos devoradores de mentes não têm efeito sobre eles. Drenos vitais são considerados uma “maneira mágica de morrer” (um insulto giff). Giff troca seus serviços por transporte e armas, especialmente pólvora

Giffs de ambos os sexos servem em seus pelotões e ambos lutam igualmente bem. Os jovens Giffs são criados com ternura até que tenham idade suficiente para sobreviver a uma explosão de arcabuz, e então são totalmente introduzidos no pelotão.

Giffs são lutadores ferozes, apesar de sua aparência um tanto cômica e mania por armas. Eles não irão, no entanto, lutar de bom grado contra outros giffs. Se forçados a tal situação em um campo de batalha, ambos os grupos se retirarão para pelo menos um dia bebendo

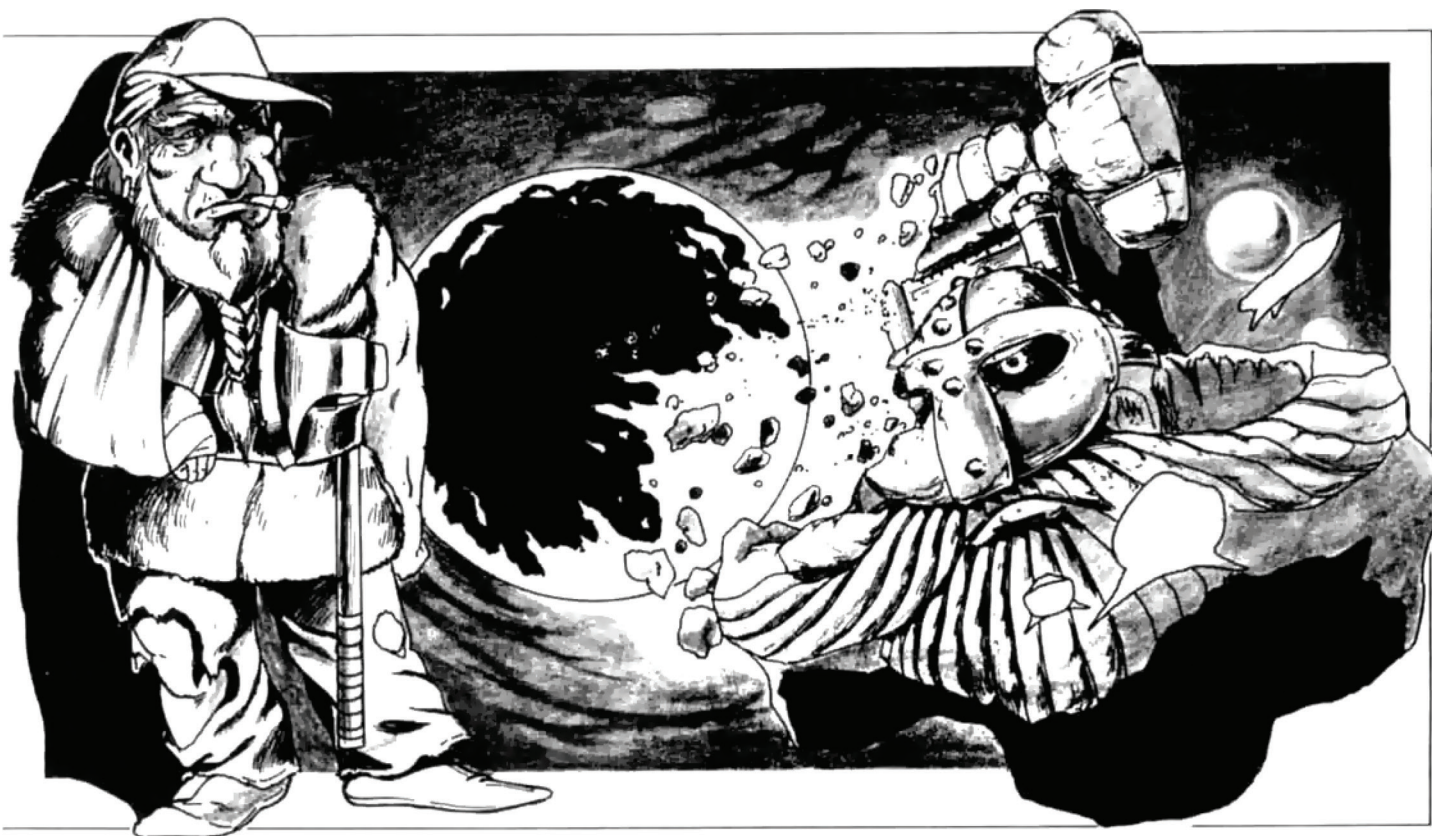
e comparando classificações. Há 10% de chance de que um pelotão se junte a outro neste caso, mas provavelmente ambos abandonarão suas contratações atuais e procurarão trabalho em outro lugar.

Ecologia: Como o dracons, supõe-se que o giff tenha evoluído de um mundo, que não foi abençoado com uma grande variedade de espécies inteligentes, como elfos, humanos, anões e beholders. Os sábios apontam para os giffs como um exemplo do que acontece quando apenas uma espécie senciente é encontrada em um planeta.

O planeta natal dos giffs é algo lendário; pois nenhum giff vivo o viu. Alguns contos dizem que o planeta natal foi destruído pelos giffs, que foram resgatados pelos ocultos. Outros dizem que os giffs venderam seu planeta e suas vidas para os ocultos em troca de timões de spelljamming que eles não podiam usar. Outros ainda dizem que o mundo natal dos giffs está um pouco além do alcance do navio de alguém, em uma terra onde tais raças guerreiras são comuns, e os perdedores são exilados para os mundos conhecidos.

Seja qual for a verdade, os giffs descrevem seu mundo natal em termos lendários — uma selva densa e verdejante, coberta de pântanos, manguezais e plantas frutíferas. As poucas montanhas são ricas em metais, provisões de armas e pólvora.

Os giffs praticam a igualdade entre os sexos na batalha e na criação dos filhos. Eles vivem cerca de 70 anos, mas não aceitam o envelhecimento graciosamente. À medida que um giff envelhece e começa a desacelerar, ele é possuído pela ideia de provar que ainda é jovem e vital, geralmente em batalha. Como resultado, há muito, muito poucos giffs idosos



Kindori (*Baleia Espacial*)

CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Luz
INTELIGÊNCIA:	Baixo (6)
TESOURO:	Nada
TENDÊNCIA:	Legal e neutro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	2-8
CA:	5
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	20
TAC0:	3
Nº DE ATAQUES:	1 (cauda)
DANO/ATAQUE:	3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Cegueira
DEFESAS ESPECIAIS:	Nada
PROTEÇÃO À MAGIA:	5%
TAMANHO:	A (24 metros)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	11.000

Kindori são chamados de *baleias espaciais* e estão entre as maiores criaturas vivas encontradas no espaço. Assemelham-se às baleias aquáticas em sua forma geral e também são mamíferos. No entanto, eles não têm uma boca perceptível, e a ponta de seus corpos semelhantes a peixes é pontilhada por pequenos olhos.

Combate: Os kindori tendem a ser pacíficos, exceto quando ameaçados. Em condições normais, isso geralmente significa um ataque direto, mas durante os períodos de pastoreio (ver Habitat/Ecologia abaixo), qualquer indivíduo que se aproxime da manada é visto como um perigo.

A principal arma física do kindori são suas caudas maciças, que ele usa para golpear seus oponentes. Embora os kindori reconheçam a presença de humanos, beholders e outras pequenas criaturas, eles dirigem tais ataques primeiro e principalmente contra os navios que são quase do seu tamanho. Os kindori trabalham juntos para despedaçar um único atacante, então vão para o próximo, até que todos os atacantes sejam derrotados.

Os olhos principais do kindori podem emitir uma explosão concentrada de luz. Essa luz é projetada como um cone na direção escolhida pelo kindori, com um alcance de 500 metros e uma base de 400 metros. Todos aqueles dentro do cone devem resistir contra o sopro ou ficarão cegos por 4-16 rodadas. O kindori usará esta forma de ataque contra indivíduos que não podem derrotar, usando a confusão que isso cria para escapar.

Habitat/Sociedade: Os kindori viajam em pequenos grupos, chamados de manada, de 2 a 8 membros. Para manadas grandes (7-8 membros), haverá um macho alfa com o máximo de pontos de vida presentes. Este macho alfa será a linha de defesa avançada se o grupo for atacado.

De vez em quando (aproximadamente anualmente, dependendo da esfera), vários grupos se reúnem em uma manada maior de 3 a 30 membros. Haverá de 3 a 6 touros presentes em tal rebanho e, durante esse tempo, qualquer navio que passar perto das mandadas será atacado.

Durante o pastoreio, os kindori machos são particularmente violentos, participando de competições de tapas na cauda com outros machos jovens (e frequentemente com navios que se aproximam demais). Essas batidas de cauda criam uma hierarquia dentro da manada, que por sua vez determina os direitos de acasalamento dos vários membros. Os machos adultos mais velhos sempre têm



os primeiros direitos entre as fêmeas, seguidos pelos jovens mais poderosos.

Os filhotes kindori gestam por seis meses e nascem no espaço. Um rebanho será extremamente protetor durante esse período, já que os filhotes são vítimas de marujos e outros atacantes.

Com essas exceções, os kindori são geralmente pacíficos e foram domesticados por vários bárbaros espaciais. Esses grupos viajam distâncias curtas, como dentro de um cinturão de asteroides, aglomerado ou anel; ou são nômades espaciais distantes fazendo longas viagens. O kindori é grande o suficiente para manter seu próprio plano de gravidade e envelope de ar, e não precisa de ar próprio.

O tamanho do kindori é tal que musgos, bolores e outros parasitas se aninham em suas costas grandes, o que, por sua vez, traz outros predadores para limpá-los. Um kindori pode (20% de chance) ter de 3 a 18 necrófagos cinza ou marrom trabalhando sobre a crescente população ao seu lado.

Alguns kindori que foram domesticados (veja abaixo) mais tarde se tornam selvagens quando seus mestres morrem ou os soltam. Esses kindori às vezes têm as ruínas de prédios antigos (geralmente chamados de marquises) em suas costas, junto com mais plantas terrestres e vida animal. Tais estruturas e vida sobrevivem apenas nas costas e nas laterais dos kindori.

Ecologia: Um kindori não come como a maioria das outras criaturas do espaço. Em vez disso, absorve os raios do sol, das estrelas e de outros corpos brilhantes em sua área do espaço. A "barriga" do kindori é pontilhada com pequenas manchas brancas, cada uma das quais envia energia para o fundo da criatura, para ser armazenada em sua grande massa.

Manter essa barriga limpa de parasitas é um ato comum de comportamento da manada, já que as grandes criaturas se esfregam para descamar a pele velha e os parasitas. Eles se preocupam menos com as costas, e é por isso que pequenas ilhas de vida costumam surgir ali.

Um kindori extremamente velho ou doente pode ser detectado pelo crescimento excessivo de vinhas e vegetação nele. Essas criaturas estão perto da morte e muitas vezes são vítimas dos necrófagos maiores e outras criaturas.

Kindori (*Baleia Espacial*)

Mesmo na morte, os kindori são criaturas poderosas, pois seus esqueletos não se quebram quando os parasitas destroem sua carne. Criaturas mortas-vivas, como liches e vampiros, costumam usar kindori esqueléticos como seus navios para invasões lentas e vagarosas de novas terras (os mortos-vivos têm para sempre). Esses kindori mortos têm 15 pontos de casco, mais quaisquer modificações (armas, etc) feitas a eles.

Há histórias de engatar um timão de spelljamming em um kindori. É geralmente aceito que a ação de se mover em velocidades de spelljamming os assusta, e mesmo os kindori domesticados irão para lugares desconhecidos, procurando raspar o timão irritante de sua carne. Alguns kindori esqueléticos foram equipados com tais timões por saqueadores mortos-vivos e usados como navios de guerra.

Os kindori têm muitos inimigos naturais, incluindo os krajens, os dragões radiantes e as várias raças humaniformes. Beholders e devoradores de mentes, sensíveis aos olhos emissores de luz da criatura, têm uma aversão particular por eles. O primeiro evitará os kindori sempre que possível, enquanto o último se envolverá no abate em massa deles, reunindo armadas para eliminar grupos inteiros que estão próximos demais de seus postos avançados.

A carne do kindori pode ser transformada em óleo, muito parecido com a baleia aquática, e é essa carne kindori que é a fonte da maior parte do fogo grego para várias raças. Os homens-lagartos, que usam o fogo grego regularmente, costumam reunir grupos baleeiros para caçar kindori e estão trabalhando em uma base móvel, rebocada em pedaços por vários navios da classe vespa, que podem renderizar a carne da criatura no campo.

Kindori Domesticado

As raças selvagens no espaço costumam usar os kindoris para viagens de curto alcance, geralmente no período antes de ganharem

conhecimento suficiente e mercadorias comerciais para lidar com os ocultos regularmente. Essas "raças selvagens" variam de impérios governados por reis filósofos a raças padrão degeneradas e saqueadores selvagens que atacarão tudo à vista.

Os kindori podem ser domesticados, mas as raças selvagens irão manejá-los em grupos de manadas ou rebanho, e não dividirão os grupos familiares de kindori. Apenas os machos adultos velhos e solitários serão encontrados sozinhos, geralmente em missões de exploração.

As raças selvagens (que podem ser humanos, anões, elfos, gnomos ou mesmo halflings) não cortam a carne dos kindori, mas anexam edifícios, plataformas de armas e similares com ganchos curtos que prendem levemente a pele grossa da fera. As raças selvagens geralmente mantêm fazendas e criam rebanhos de animais terrestres nas costas de tais criaturas, já que os kindori não precisam da atmosfera ao seu redor.

Um típico grupo de raça kindori/selvagem terá cerca de 2-8 kindori, cada um com uma tripulação de 10-20 guerreiros. Roupas e armas variam de lugar para lugar, de lanças de osso a armaduras de bronze e espadas curtas. Haverá no máximo uma catapulta leve por kindori, exceto pelos machos adultos velhos, que podem carregar catapultas pesadas. Os arranjos da tripulação serão uma extensão do grupo nativo do selvagem, com um capitão ou xamã ou cacique liderando o rebanho.

Os selvagens negociarão com raças espaciais (se forem pacíficas), mas não gostam ou confiam em timões de spelljammer, que enlouquecem suas montarias.



Krajen

	Imaturo	Adulto
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Comum	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Colônia	Solitário
PER. DE ATIV.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carniceiro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Não- (0)	Semi- (2)
TESOURO:	Nada	G
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro

QUANT./ ENC.:	10-100	1
CA:	9	3
MOVIMENTO:	3	18
DADOS DE VIDA:	1/2	12
TAC0:	20	9
Nº DE ATAQUES:	1	1 + 12
DANO/ATAQUES:	1-3	3-18 e 1-3
ATAQ. ESP.:	Paralisia	Paralisia, esmagamento
DEF. ESP.:	Nenhum	Nenhum
PROT. À MAGIA:	Nenhum	30%
TAMANHO:	P (0,3 m de altura)	G (12 m de altura)
MORAL:	Instável (7)	Elite (13)
VALOR EM XP:	35	8.000

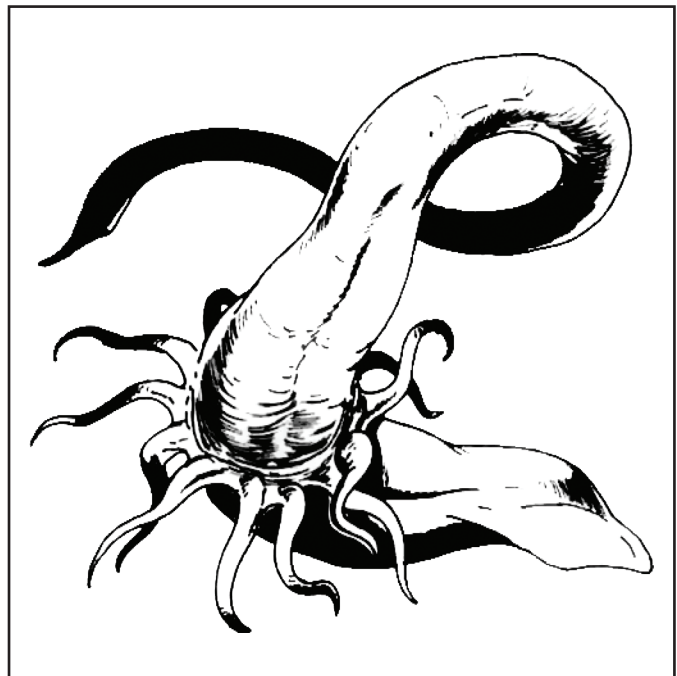
O krajen se desenvolve em três estágios: pequenos esporos espaciais, um estágio imaturo parecido com uma craca e o enorme krajen adulto que é a ruína dos navios. Em sua fase adulta, o krajen pode crescer mais do que a maioria dos navios e se assemelha a uma lula aquática gigantesca. Seu corpo tubular é dominado em uma extremidade por um grosso tentáculo central, cuja base é cercada por um aglomerado de tentáculos menores.

Combate: Os krajens adultos são terrores assustadores, atacando qualquer coisa que esteja a uma distância confortável deles com um enorme tentáculo central e um grupo de doze tentáculos menores. O tentáculo central do krajen pode esmagar objetos de tamanho maior, causando 3-30 pontos de vida ou 1-3 pontos de dano no casco, dependendo do alvo. Com um acerto de 18 ou mais, o tentáculo central deu uma volta ao redor do alvo e pode esmagar cada rodada subsequente automaticamente. Mesmo quando não esmaga a vida de uma vítima, o tentáculo central pode infligir até 3-18 pontos de dano em combate.

Os tentáculos menores que circundam o grande tentáculo central são chamados de sentinelas e agem para proteger o corpo principal. Eles são membros finos, semelhantes a cobras, com um veneno de paralisia na ponta que faz com que os atingidos tenham que resistir contra veneno ou ficarão paralisados por 3-30 rodadas. O krajen adulto pode usar todos os seus tentáculos ao mesmo tempo, embora não mais do que dois tentáculos atinjam um alvo do tamanho de um homem.

Uma tática comum dos krajens é capturar um navio e esmagá-lo com o tentáculo central, enquanto as sentinelas menores lidam com a tripulação e outras criaturas que tentam atacá-lo. Somente depois que todos os atacantes estiverem paralisados ou mortos, os krajens se alimentarão, esmagando os sobreviventes paralisados. O krajen se alimentará por vários dias, adormecerá por alguns meses e depois partirá para novas conquistas.

Habitat/Sociedade: O krajen não tem nenhuma organização social real. Os monstruosos krajens adultos são criaturas solitárias e, caso um encontre outro, ele o tratará como qualquer outra criatura e provavelmente atacará. Os krajens são imunes ao seu próprio veneno de paralisia e ao de seus filhotes, e destruirão os navios que estão carregando seus filhotes e os consumirão com a maior facilidade possível.



Ecologia: Na forma mais jovem do krajen, seus esporos são inofensivos e podem ser mortos por magias simples como *curar doenças*. Eles flutuam como sementes transportadas pelo vento no vazio, esperando a aproximação de um navio ou outro corpo sólido. Eles são tão pequenos que um navio spelljamming pode passar por uma nuvem deles sem parar e sem que sua tripulação perceba. É somente quando os esporos se enraízam no casco do navio que eles são perceptíveis.

Os esporos de Krajen podem se enraizar em qualquer objeto sólido, incluindo asteroides, cascos de navios e grandes criaturas vivas. Uma vez plantada, a base do esporo se alarga e penetra na superfície, enquanto a superfície externa endurece em uma casca semelhante à de uma craca. O tentáculo central está aninhado em uma abertura no topo desta concha. No caso de ataques normais ao krajen imaturo, o tentáculo pode atacar os inimigos na área, atacando aleatoriamente. Quando dormente, o tentáculo fica enfiado no topo da concha.

Krajens imaturos podem sobreviver sem ar e, de fato, preferem o ar poluído de envelopes de ar ruins ao ar saudável de áreas reabastecidas por plantas verdes. Eles precisam de uma superfície sólida para extrair nutrientes, embora cada um também possa absorver nutrientes de cadáveres que eles e o resto da colônia destruíram.

Quando os krajens imaturos puxam o equivalente a 2 pontos de dano ao casco de uma superfície (ou seja, em cerca de dois meses), eles se soltam e flutuam no espaço. Nesse ponto, a base de preensão se fecha e os tentáculos de sentinela aparecem. Alimentando-se da energia concentrada armazenada, o krajen atinge seu tamanho adulto e sai para caçar. Grandes grupos de krajens imaturos costumam caçar outros krajens, até que apenas um membro do grupo sobreviva e atinja o tamanho máximo.

Os krajens adultos crescem ao longo de suas vidas, de modo que lendas de indivíduos particularmente grandes surgem de tempos em tempos. Krajens se alimentam de navios quase acidentalmente, já que suas principais presas são kindori, dragões radiantes e outras criaturas grandes.

Um boato que apareceu em várias esferas é de uma raça inferior de humanos bárbaros que domesticaram os krajens por meio do uso de misturas alquímicas. Eles negociaram essas misturas com os ocultistas em troca de lifejammers, que eles conectaram ao relativamente estúpido krajen. Usando o krajen impulsionado por um

Krajen

lifejammer, esta raça inferior está aparecendo repentinamente como uma grande ameaça à navegação, muitas vezes atacando outros piratas e saqueadores.

Krajen Imaturo

Krajens imaturos são uma ruína à navegação, pois seu crescimento contínuo destrói a superfície em que estão ancorados. Isso é particularmente perigoso se a superfície for um casco de navio. Assemelhando-se a uma craca gigante, um único krajen pode infligir cerca de 1 ponto de dano ao casco em um mês de crescimento. Krajens imaturos vivem em grandes colônias, no entanto, e com cada krajen infligindo danos semelhantes, uma colônia krajen pode destruir um navio em pouco tempo. Madeira e pedra estão sujeitas a esse tipo de dano, mas materiais vivos (como os kindori) e os cascos de cerâmica dos navios das mariposas élficas não sofrem danos significativos.

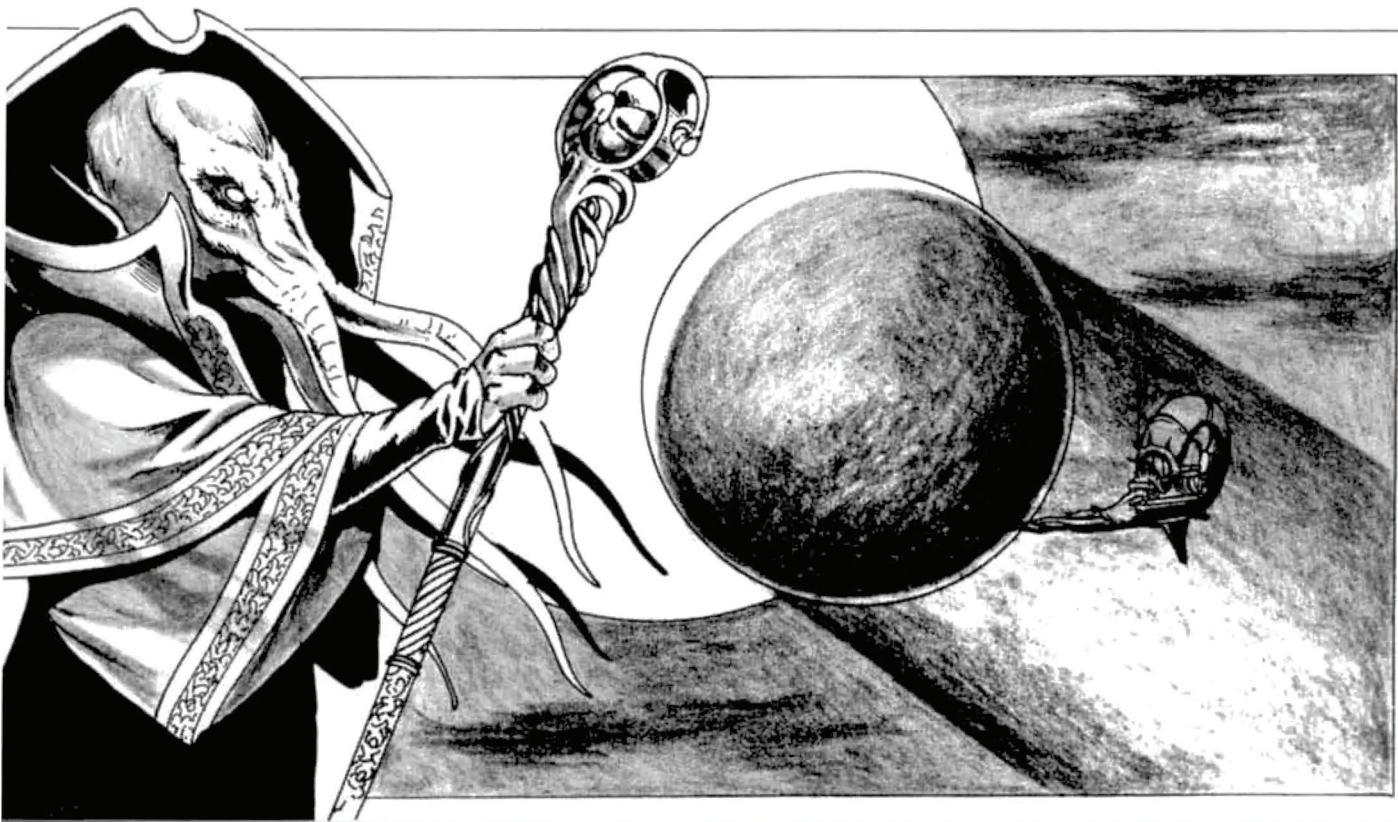
Como resultado das atividades destrutivas dos krajen imaturos, as tripulações dos navios costumam raspar a parte inferior dos cascos de seus navios, onde os krajen tendem a nidificar. Isso se torna mais

difícil pelo fato de que o tentáculo principal do krajen contém um veneno paralisante que faz com que um golpe individual paralise por 2 a 8 rodadas. Durante esse tempo, o krajen continuará a atacar o atacante com seus tentáculos (se irritado ou se algum membro da colônia tiver sido morto) ou, mais provavelmente, se arrastará para uma nova peça do navio.

Quando parte da colônia é ameaçada ou atacada, o membro danificado/moribundo libera substâncias químicas que enfurecem os outros membros da colônia, de modo que atacar um krajen imaturo afeta todos os outros krajens naquele mesmo envelope de ar.

Feito com cuidado, liberar um casco de krajen imaturo é uma tarefa desagradável e demorada. As tripulações irão acabar com as colônias krajen mesmo em asteroides e outras áreas, pelo menos para evitar que se tornem um krajens pleno.

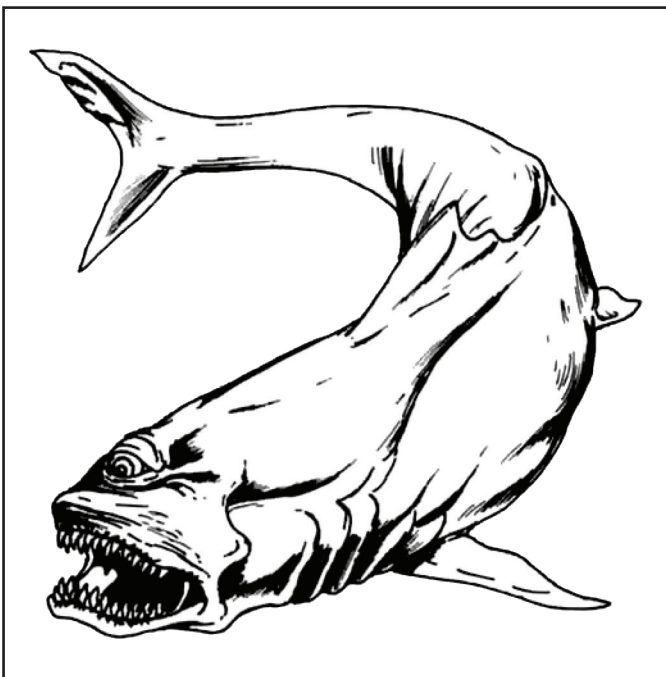
Krajens imaturos não têm inteligência e suas colônias crescem juntas por acaso, e não como resultado de qualquer pensamento convincente. Eles crescem juntos porque criam raízes juntas.



Necrófagos

	Cinza	Marrom	Noturno	Vazio
CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço	Qualquer espaço	Qualquer espaço	Qualquer espaço
FREQUÊNCIA:	Comum	Incomum	Incomum	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Bando	Bando	Bando	Solitário
PERÍODO DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carniceiro	Carniceiro	Onívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animais (1)	Animais (1)	Animais (1)	Semi- (4)
TESOURO:	Nada	Nada	Nada	Nada
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro

QUANT./ ENCONTRO:	3-30	2-20	1-10	1
CA:	7	5	3	1
MOVIMENTO:	12	12	18	18
DADOS DE VIDA:	3	4	6	10
TAC0:	17	17	15	11
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANOS/ATAQUES:	1-3	1-4	1-10	2-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Engolir	Engolir	Engolir
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum	Gás venenoso	Nenhum	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nada	Nada	Nada	Nada
TAMANHO:	M (1,8m de comprimento)	G (3metros)	I (4,5 metros)	I (6 metros)
MORAL:	Instável (5)	Instável (7)	Média (9)	Elite (13)
VALOR XP:	65	420	975	3.000



Os necrófagos são criaturas do espaço longas e semelhantes a peixes, dominadas por um único olho enorme e semelhante ao humano na ponta da cabeça e uma boca larga e arrebatadora. Detalhes gerais do corpo, como número de nadadeiras, variam dependendo da origem da criatura, mas seu comportamento e coloração geral os dividem em quatro grupos básicos: necrófagos cinza, marrom, noturno e vazio.

Necrófagos rastreiam navios, asteroides e criaturas maiores em busca de excrementos e lixo. Eles flutuam dentro dos envelopes de ar desses grandes corpos, de modo que, à medida que se movem (geralmente em alta velocidade), os necrófagos se movem com eles. Os necrófagos menores são incômodos, e sua pior característica é que sugam o ar necessário. Os necrófagos maiores são mais mortais, pois muitas vezes não esperam que suas refeições cheguem até eles. Os olhos dos necrófagos brilham quando estão acordados.

Combate: Os necrófagos são construídos de acordo com as linhas de esforço mínimo — eles são pouco mais que goelas com cérebros suficientes para se apontarem na direção certa. Detalhes de combate são dados para cada tipo.

Habitat/Sociedade: A maioria é preguiçosa por natureza, de modo que eles serão encontrados na borda traseira de um pequeno corpo celeste ou navio, ao longo do plano de gravidade. A maioria dos necrófagos viaja em bandos, vagando entre os planetas à espera de uma refeição grátis. A menos que sejam repelidos, eles seguirão um navio até que um alvo melhor ou maior se apresente. Muitas grandes cidades, como a Rocha de Bral, têm uma equipe de caça permanente de necrófagos cujo trabalho é matar os necrófagos que aparecem na Rocha vindos dos navios que chegam. A equipe de caça de necrófagos geralmente é composta por capitães de navios e tripulações culpadas de trazer essas criaturas.

Ecologia: No espaço profundo, todos os necrófagos podem interromper suas funções básicas do corpo, de modo que não precisam de ar ou comida por longos períodos. Dessa forma, eles flutuam até que seus caminhos colidam com um navio ou corpo solar que passa.

Os necrófagos tendem a evitar grandes planetas, já que voar contra a gravidade dá muito trabalho. Eles são encontrados em todas as esferas conhecidas e no flogisto.

Necrófagos Cinza

Os necrófagos cinzentos são os menores e menos perigosos de todos, embora viajem em grandes bandos. O aparecimento de cinzas no envelope de ar de um navio geralmente é perigoso apenas porque os cinzas usarão (e vão sujar) o ar a uma taxa equivalente a um homem adicional por necrófago. Normalmente, eles podem ser expulsos por um grupo armado. A carne dos necrófagos cinzentos é insossa, mas nutritiva para aqueles em viagens longas.

Necrófagos Marrom

Os necrófagos marrons, que variam de um dourado manchado pelo sol a um marrom escuro e enferrujado, são maiores e apenas um pouco mais brilhantes que os cinzas. Os marrons são necrófagos puros e fugirão de um determinado pedaço de lixo se desafiados, apenas para retornar mais tarde. Eles têm duas habilidades que os tornam menos desejáveis do que seus primos menores. A primeira é que eles podem engolir uma criatura inteira até o tamanho de um homem em uma jogada de ataque de 19 ou 20. A garganta pode conter

Necrófagos

uma única criatura do tamanho de um homem (ou duas criaturas menores que o tamanho de um homem).

Uma vez que a vítima é engolida, os venenos na garganta fazem com que a vítima resista contra veneno ou morra em três rodadas. Uma vítima que sobrevive pode atacar de dentro do necrófago, desde que uma arma curta (menos de 1 metro) seja usada. O necrófago receberá 1-6 pontos de tal dano antes de retornar seu atacante ao mundo exterior. Infelizmente, ele não aprenderá com a experiência e tentará engolir o mesmo pedaço relutante de comida várias vezes antes de desistir ou morrer. Um mago sem armas que foi engolido por um necrófago voltou ao mundo dos vivos usando uma *poção de crescimento*, dividindo a garganta da criatura.

A outra habilidade do necrófago marrom é uma pequena nuvem de gás venenoso evacuado da garganta contra um atacante. Fora da garganta, as gotículas de veneno são menos potentes (+3 nos testes de resistência), mas não menos mortais (teste de resistência ou morte em três rodadas). O necrófago marrom pode fazer isso uma vez por dia em um único alvo à sua frente. Os necrófagos marrons não podem ser afetados por seu próprio veneno, embora o veneno de outras espécies de necrófagos possa afetá-los.

A carne do necrófago marrom está misturada com seu veneno de garganta; como resultado, não é comestível, mas guardado é usado como isca envenenada para outros necrófagos. A maioria das outras criaturas espaciais evitará marrons mortos, mas necrófagos cinzentos comerão e morrerão sempre que a carne for oferecida. Uma companhia de navios-dragões Shou declarou que o marrom é perfeitamente palatável se preparado adequadamente, e um capitão jura ter servido o necrófago ao próprio imperador. Os cínicos acreditam que o Imperador tinha sacerdotes com magias de *detectar*, *lentidão* e *remover veneno* em mãos, e que o capitão foi levado de volta ao espaço como resultado.

Necrófagos Noturno

Os necrófagos noturnos são geralmente pretos com manchas brancas ao longo de seu comprimento. Com sua carne escura e manchas brancas, o necrófago noturno se desvanece com o fundo do vazio. Essa versão onívora do necrófago comum tem o hábito angustiante de não esperar que a comida chegue até ela. Ele vai se esgueirar para o convés de um navio e movendo-se em busca de comida solta e outros itens. Como resultado, a barriga do necrófago noturno costuma estar cheia de pequenos, mas valiosos detritos, variando de algumas moedas de ouro a talvez um anel mágico. O Mestre pode determinar o tesouro da barriga do necrófago usando um tipo de tesouro determinado aleatoriamente de J a U (jogue 1d12), com 1% de chance de um item mágico.

O necrófago noturno é implacável em sua busca por comida, uma vez empenhado, e embora não ataque um navio obviamente lotado, ele escorregará durante as vigílias noturnas e se recusará a sair de seu novo local, mesmo se ameaçado por força física superior.

O necrófago noturno pode engolir criaturas de até o tamanho de um homem da mesma forma que o necrófago marrom (uma jogada de ataque de 19 ou 20). No entanto, falta-lhe o veneno de garganta do marrom que pacifica a presa desse tipo. O necrófago noturno compensa essa falta com sua reação incomum aos esforços de criaturas engolidas para abrirem caminho em sua barriga. Ele leva a vítima até sua boca, mastiga-a por um tempo (um ataque +4), então a manda de volta para baixo. A parede interna do necrófago noturno é CA 7, e o necrófago noturno usará esse instinto de "mastigar" sempre que receber qualquer dano interno.

Os necrófagos noturnos são considerados deliciosos, e as tripulações costumam usar fogueiras no convés para assá-los em comemoração à um pouso ou chegada em um planeta após uma viagem pelo espaço ou a uma boa viagem. Por isso, são considerados um bom presságio no final de uma viagem.

Necrófago do Vazio

Os necrófagos do vazio são negros como azeviche, exceto por seu único olho. Eles são os mais perigosos da raça, pois são devoradores de homens. Enquanto os outros necrófagos se contentarão em digerir alguns restos de cozinha, os necrófagos do vazio irão atrás do cozinheiro. Essas criaturas são solitárias e têm uma astúcia animal para caçar seus alvos. Eles encontrarão um covil escondido da maioria dos guardas em um navio e o usarão como base, tratando o resto do navio como sua própria geladeira pessoal.

O necrófago do vazio pode engolir até criaturas de grande porte, e o fará em uma jogada de ataque de 18, 19 ou 20. Ele tem veneno de garganta semelhante ao necrófago marrom, mas não tem a habilidade de expeli-lo no ar. Seu interior é CA 5, e é possível para uma vítima abrir caminho com pequenas armas de mão.

O necrófago do vazio é implacável e destruirá um navio se conseguir escapar impune. Ele derrubará portas e escotilhas para alcançar sua presa. Sua visão, tato e olfato são soberbos, de forma que criaturas invisíveis podem ser detectadas e atacadas pelo necrófago sem penalidade. As lendas falam de raros necrófagos gigantes do vazio atacando navios cheios, rasgando os cascos em busca de comida.

O necrófago do vazio é um caçador solitário e expulsará outros necrófagos que ameacem sua presa. O necrófago do vazio atacará qualquer um dos outros tipos de necrófagos e matará, mas não comerá o necrófago marrom.



Neogi

	Neogi	Grande Mestre Anciã
CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço	Qualquer espaço
FREQUÊNCIA:	Raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Tribal/navio	Solitário
PER. DE ATIV.:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)	Baixo (5-7)
TESOURO:	Q cada	Nada
TENDÊNCIA:	Leal e mau	Leal e mau

QUANT./ENC.:	1-8	1
CA:	3	5
MOVIMENTO:	6	3
DADOS DE VIDA:	5	20
TACO:	15	Nada
Nº DE ATAQUES:	3	0
DANO/ATAQUE:	1-3/1-3/1-6	Especial
ATAQ. ESP.:	Veneno Retardador	Jovem
DEF. ESP.:	Veja abaixo	Veja abaixo
PROT. À MAGIA:	Nada	10%
TAMANHO:	S (metro de altura)	G (6 metros de altura)
MORAL:	Constante (12)	Instável (6)
VALOR EM XP:	270	500

Os neogis aparecem como um cruzamento entre uma aranha-lobo e uma moreia. O corpo curto e peludo de oito membros é encimado por um pescoço flexível, nu e carnudo com uma cabeça serpentina, a boca cheia de dentes afiados como agulhas. As extremidades de seus membros são pontiagudas com pequenas garras. O pelo do neogi é um bronzeado claro, mas tingido de uma variedade de cores para significar poder, posição, realizações e avisos para outros neogis. Quanto mais velho é um neogi, mais colorida sua pele se torna. Um neogi com a pele nua não tem status.

Os neogis são odiados em todas as Esferas Conhecidas, e seus navios-aranha são frequentemente atacados sem lhes dar chance de provocação. A razão é que os neogis são assassinos impiedosos e saqueadores até o último ser, e não pensam em comer seus inimigos, servos ou camaradas caídos. Em toda a variedade do universo, uma verdade permanece: os Neogis são uma raça odiosa e xenófoba que não tem amigos.

O neogi pode se comunicar em seu próprio idioma e também em comum — este é o idioma que eles usam para comandar seus umber hulks e outros escravos. Muitos falam de 1 a 4 outras línguas para ajudar seus escravos a receber ordens corretamente. Um escravo que não entende suas ordens não serve para nada, exceto para a próxima refeição.

Combate: Com o universo contra eles, os neogis têm várias defesas. A primeira, e mais óbvia, é a escravização de umber hulks (consulte o *Livro dos Monstros* para estatísticas de umber hulk). Cada neogi tem um escravo umber hulk pessoal que ele classifica acima de todos os outros escravos, que é uma combinação de guarda-costas, servo e mãos úteis. Um neogi sem um umber hulk não sobrevive por muito tempo, e a profusão de umber hulks em muitos mundos é atribuída em parte à sua propagação nas mãos do neogi.

Em segundo lugar, a mordida do neogi é um veneno lento. Aqueles mordidos e falhando em seu teste de resistência contra veneno serão afetados por uma magia *lentidão*. Isso dura de 1 a 8 rodadas e várias mordidas estenderão esse período em 1 a 8 rodadas adicionais por mordida.

Terceiro, 1 em 10 neogi tem alguma habilidade mágica, igual ao uso de magias humanas de níveis 1-8. Essa habilidade é usada pelo neogi para ganhar vantagem no combate contra os oponentes.



Habitat/Sociedade: Os neogis são aparentemente uma raça espacial. Nenhuma colônia viável deles foi encontrada em qualquer planeta maior do que um pequeno asteroide. Suas vidas giram em torno de seus navios e escravos.

Os neogis têm corpos peludos e feios que tingem com pigmentos coloridos. Isso faz com que às vezes pareçam arco-íris explodidos. As cores significam posição, conquista e poder dentro da organização neogi. Os neogis mais pitorescos são geralmente (mas nem sempre) capitães e/ou superintendentes de navios neogi.

Os neogis também tatuam seus escravos com símbolos de propriedade, geralmente no ombro esquerdo na frente e nas costas. Essas tatuagens identificam o indivíduo como propriedade e, caso um escravo sobreviva para ter mais de um mestre, uma tatuagem adicional será colocada abaixo da primeira. Qualquer criatura tatuada é considerada propriedade do neogi. Se for encontrado vagando sozinho, será reclamado e sua devolução imediata ao proprietário exigida.

Os neogis são uma raça de escravocratas com um senso inato de propriedade: tudo é propriedade ou dono, escravo ou neogi. Mesmo os neogis são escravos de outros neogis, mas esses escravos-neogis podem ter seus próprios escravos e, eventualmente, estabelecerem-se como mestres completos por direito próprio.

Os escravos mais importantes (do aspecto do neogi) são os umber hulks. Essas criaturas são treinadas desde o nascimento para seguir seus “pequenos senhores”, cuidando de todas as suas necessidades. Eles fornecem a força, a habilidade de combate e até mesmo a força muscular bruta e a destreza que falta ao neogi. Cada neogi tem pelo menos um lorde-servo pessoal, embora qualquer neogi possa comandar outro umber hulk (o efeito desse comando é semelhante ao da magia *enfeitiçar monstro*).

Um neogi que perde seu(s) único(s) escravo(s) umber hulk é considerado um pária e deve recuperar tais escravos ou correr o risco de perder todo o status e se tornar um escravo completo. Um capitão ou superintendente perdendo seu escravo pessoal ainda pode convocar os escravos de seus seguidores neogi, escolhendo um substituto entre esses números. Por esta razão, os neogis em um navio tendem a ver que o umber hulk do capitão é mantido em relativa segurança, já que sua perda provavelmente levaria à perda de um de seus próprios escravos.

Neogi



Todos os outros escravos são apenas escória, forragem para a batalha, conjuntos extras de músculos para tarefas pesadas e, finalmente, comida. Suas vidas são brutalmente curtas nas mãos dos neogis, mas como resultado, os “pequenos senhores” estão constantemente buscando reabastecer seus estoques.

A visão de mundo neogi de “possuir ou ser possuído” resultou em uma visão paranoica que beira a xenofobia, e seus ataques implacáveis a qualquer navio resultam em serem odiados em todas as esferas de cristal. Os navios neogis são atacados assim que vistos quando possível, e evitados caso contrário. Mesmo os ocultos, que lidam com as nações espaciais mais escórias do universo, lidarão apenas com o neogi por meio de intermediários. A única raça “normal” com laços extensos são os devoradores de mentes, que lucram muito com o comércio de escravos neogis.

Os neogis não têm uma nação própria, embora os navios da raça cooperem sob certas circunstâncias. Essa cooperação é dificultada pelo fato de que em qualquer reunião neogi, só pode haver um superintendente, de quem todos os outros são escravos. Determinar o mestre supremo para um objetivo limitado pode ser feito por meio de negociação, mas na maioria das vezes é o resultado de um julgamento por combate realizado nas áreas de carga do navio. O rival neogi, cada um com seu próprio escravo *umber hulk*, luta pela dominação. Os perdedores são comidos. De maneira semelhante, se o superintendente de um navio morrer, os neogis interessados lutarão para determinar quem é o novo superintendente.

O navio mais comum é a tarântula neogi, um enorme navio movido por um timão maior. O navio contém poucos neogis para algo desse tamanho. No espaço, as tarântulas atacarão navios menores usando seus aríetes, e os servos de *umber hulk* irão atravessar, abrindo buracos no navio do oponente e levando escravos e os corpos de qualquer um que eles matarem.

Um novo navio fazendo sua aparição é a viúva negra, e indica uma nova abordagem de propriedade, em que o superintendente de uma frota não precisa estar fisicamente a bordo de nenhuma das tarântulas que ele controla, mas em vez disso trabalha em um posto de comando central. A viúva negra só apareceu nos últimos 50 anos, mas está se tornando mais comum no espaço neogi. A viúva negra opera a partir de timões menores e *lifejammers* supostamente adquiridos dos ocultos. Os próprios ocultos não conseguem explicar esse novo desenvolvimento.

Ecologia: Os neogis vivem de acordo com um ciclo de vida feio que é característico de sua raça. À medida que um neogi envelhece e sua mente desaparece, suas ordens se tornam confusas e seus escravos se tornam desobedientes.

Seus colegas neogis podem então escolher que ele se torne um Grande Mestre Antigo. Os “pequenos senhores” então envenenam o mais velho de uma vez. Os diferentes venenos que se movem por seu corpo sobrecarregam o sistema do velho neogi e começam sua transformação em um Grande Mestre Antigo.

O neogi fazendo a transformação cresce até uma altura de 6 metros e uma circunferência similar. Suas pernas e braços tornam-se inúteis e o que resta de sua inteligência desaparece: agora ele vive apenas para comer.

Durante esse tempo, os outros neogis começam a caçar exclusivamente para o novo Grande Mestre Antigo. Escravos, cativos, qualquer coisa que cruze seu caminho e possa ser capturado é usado como alimento ao mestre. A carne viva é preferida, mas a morta o sustentará. Um Grande Mestre Antigo infligirá 1d12 pontos de vida de dano por rodada a qualquer criatura que ele se alimente.

Após 2 meses de tal atividade, a pele do Grande Mestre Antigo se rompe e uma nova safra de neogis maduros se espalha. Estes não são marcados e mal conscientes após o nascimento e, na próxima semana, a área de ninhada ressoa com o combate enquanto os jovens neogis matam uns aos outros por comida. Dos 20-40 neogis que comem para escapar do mestre, apenas cerca de 3-6 sobrevivem. Estes são considerados escravos de todo o navio, para serem mortos ou testados em combate, até o momento em que reivindiquem e comandem um *umber hulk* como seu escravo pessoal. Neste ponto eles são oficialmente parte da comunidade neogi.

Se um Grande Mestre Antigo for atacado e sua carne perfurada, ele liberará de 2 a 8 neogis para se defender. Estes são retirados da futura ninhada e, se mortos, não serão substituídos. Armas contundentes não perfurarão a pele e, portanto, não liberarão os filhotes. Armas afiadas ou perfurantes, ou magias que perfuram ou queimam, produzirão essa reação defensiva.

Os restos mortais do Grande Velho Mestre são consumidos pelos jovens sobreviventes. A maioria dos neogis considera esse destino o equivalente a um humano morrendo de velhice.

Saqueadores

Estes são neogi desonestos que se rebelaram e estão tentando escapar dos outros neogis e de seus venenos que os transformarão em Grandes Velhos Mestres. Esses neogis desonestos são um pouco melhores do que seus companheiros e, no mínimo, estão mais desesperados, por serem perseguidos por seus ex-companheiros, todos ansiosos para iniciar o processo de produção de mais neogis.

Oculto

CLIMA/TERRENO:	Qualquer espaço
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Bandos
PERÍODO ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	R
TENDÊNCIA:	Leal e neutro

QUANTIDADE/ENCONTRO:	1 (1-6)
CA:	5(3)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	10
TAC0:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1-8 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Nada
DEFESAS ESPECIAIS:	Invisibilidade, porta dimensional
PROTEÇÃO À MAGIA:	40%
TAMANHO:	L (3,6 m de altura)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	3.000

Os ocultos são os mercadores do espaço, encontrados em qualquer lugar onde existam civilizações espaciais. Eles aparecem como gigantes azuis, altos e esguios, com rostos alongados e dedos finos com uma articulação a mais do que é comum na vida humanoide. Os ocultos vestem túnicas, embora existam agentes da raça que são encontrados em armaduras mais pesadas. Isso parece ser uma função do gosto pessoal dos vários ocultos.

Os ocultos são normalmente encontrados naqueles locais onde há uma consciência e um interesse em equipamentos de *spelljamming*, que é sua especialidade no comércio. Naqueles remansos terrestres que não acreditam em viagens espaciais ou vida em outros mundos, ou naqueles mundos insulares que fazem tais viagens por salto de dimensão, a presença dos Ocultos é inexistente. Eles falam a língua comum e acredita-se que tenham sua própria língua.

Combate: Para criaturas de seu tamanho, os ocultos são visivelmente fraco e não combativo. Eles podem se defender quando ameaçados, mas preferem se comunicar e/ou se livrar de situações perigosas. Se entrar em uma área potencialmente perigosa (como a maioria das cidades humanas), os ocultos contratam um grupo de aventureiros e/ou guerreiros como sua comitiva.

Os ocultos podem ficar *invisíveis* para evitar o combate e podem criar *portas dimensionais* até três vezes ao dia com o mesmo propósito. Um Oculto não hesita em abandonar seu grupo em situações de risco, e, por esse motivo, esses grupos costumam receber apenas metade do pagamento adiantado.

Os ocultos também podem usar quaisquer itens mágicos, independentemente das limitações desses itens, incluindo espadas, varinhas, tomos mágicos e itens similares restritos a um tipo de classe de personagem. Eles usarão esses itens se pressionados em combate e não puderem escapar, mas geralmente os usam como ferramentas de troca com outros.

Finalmente, os ocultos aparentemente têm um tipo de telepatia racial, de forma que ferir um oculto é imediatamente notado por outro em todo o espaço. O oculto não buscará vingança contra aquele que feriu ou matou seu companheiro. Eles reagirão negativamente a tais indivíduos, e lidar com os ocultos será quase impossível até que o indivíduo faça algo para voltar a cair em suas boas graças.

Alguns ocultos usam armaduras, uma combinação de cota de malha com pedaços de placas que parecem ser mais para exibição



do que para proteção. Ele melhora a CA para 3 e às vezes é usado em situações perigosas e em negociações com aventureiros não confiáveis.

Habitat/Sociedade: Não se sabe muito sobre as origens dos ocultos; eles vêm e vão quando bem entendem e são encontrados em todo o espaço conhecido. Quando viajam pelo espaço, podem fazê-lo em navios de outras raças. Encontrar tais navios com ocultos a bordo é raro, e suspeita-se que eles tenham outra maneira de se mover pelo espaço.

Os ocultos tendem a ser solitários, de modo que algumas sociedades primitivas (e terrestres) os assumem como avatares de um único poder maior. Cultos invocando os poderes dos ocultos são encontrados em meia centena de mundos sem recursos de *spelljammer*. Presume-se que os ocultos visitaram esses mundos brevemente para verificar sua utilidade como mercados potenciais e partiu quando os habitantes se mostraram incultos, selvagens ou atrasados.

Os ocultos se reunirão em grupos maiores para negócios de grande escala, como abrir relações comerciais com uma nação terrestre ou a descoberta de uma nova raça espacial interessada nos timões mágicos dos ocultos.

Entrar em contato com um oculto não é problema na maioria das áreas civilizadas: algumas palavras espalhadas pela rede local, através de tabernas, guildas e quartéis, são suficientes para trazer uma dessas criaturas à superfície. Em termos de jogo, há uma chance básica de 10% por dia de tal encontro se os personagens dos jogadores estiverem procurando ativamente por um oculto, com a chance aumentando ou diminuindo dependendo de sua localização.

Um oculto geralmente não contata a parte que busca diretamente, em vez disso, opera por meio de intermediários, subordinados ou membros de sua comitiva temporária. Eles não são violentos, mas também não são particularmente estúpidos, e o fato de lidarem com qualquer pessoa os torna suspeitos de todos os recém-chegados.

O foco dos ocultos no comércio é fornecer timões *spelljamming* e outros equipamentos espaciais. Eles os vendem pelos preços listados para os vários timões e equipamentos no livro *A Concordância do Espaço pelo Oculto*. Sua presença contínua, alta qualidade e preços uniformes os tornam os varejistas confiáveis no espaço. Preços mais

Oculto

baratos podem ser encontrados em certas áreas para produtos de qualidade questionável (como os timões dos gnomos).

O lado negativo dessa livre iniciativa é que os ocultos lidam com quase qualquer pessoa. Eles forneceram timões para humanos, elfos e devoradores de mentes. Eles podem ou não ter desenvolvido o orbi para as nações beholders, mas definitivamente fornecem a grande variedade de cascos que os navios tiranos usam e mantêm um registro para garantir que nenhuma facção em guerra tenha o mesmo design de navio.

Aqueles que têm problemas com seus métodos rapidamente se encontram sem um fornecedor, e outras tentativas de fornecer tal material foram de segunda categoria ou rapidamente encerradas. Os ocultos não tem relações com os neogis, que aparentemente têm seus próprios métodos de construção e aquisição de timões.

Não se sabe se os ocultos criam a grande variedade de timões de spelljamming ou se os protege de um revendedor desconhecido. Seus métodos de envio também são questionáveis, pois eles conseguiram providenciar timões em locais onde anteriormente não havia timões para adquirir. Em alguns casos, uma curta viagem (para uma base ou depósito próximo) é necessária para fornecer o timão e, nesses casos, um oculto pode ser encontrado em outro navio.

No que diz respeito à política e rivalidades das várias facções no espaço, os ocultos não se preocupam. Tudo o que existe para eles são clientes de seus produtos.

Aqueles que lidam com os ocultos os consideram calmos, eficientes e, o mais importante, indiferentes. Tentar pechinchar com um oculto é uma operação arriscada. Às vezes, eles se envolvem em pechinchas com um sorriso cínico, mas com a mesma frequência deixam o comprador esperando e abandonam as negociações. Eles não gostam de ser ameaçados, insultados ou chantageados. Aqueles que o fizerem terão muita dificuldade em adquirir equipamentos confiáveis. Um oculto não levantará a mão em vingança ou raiva... existem maneiras mais agradáveis e sutis de se vingar.

Outras raças veem os ocultos com uma combinação de irritação e o reconhecem como um mal necessário. Os vários deuses são silenciosos ou mal orientados no que diz respeito às suas origens, e uma série de rumores abundam, incluindo suas possíveis ligações com o próprio *Spelljammer*. Um conto afirma que os ocultos trocaram seu mundo natal com um deus ancião pelo *Spelljammer* apenas para descobrir que eles não podiam controlá-lo, mergulhando o navio em um sol próximo e destruindo seu antigo planeta. Como resultado, eles estão condenados a vagar como comerciantes cósmicos. O fato de que o *Spelljammer* ainda é avistado indica que isso é apenas um conto, mas os ocultos deixam a história passar de mundo para mundo sem correção ou comentário.

Ecologia: Os ocultos como uma raça normal precisam comer e respirar como todas as criaturas normais: eles não podem respirar no vazio ou sobreviver por longos períodos sem comida. Frequentemente, eles fazem acordos com os dois lados em um conflito, totalmente cientes de que a quantidade de poder de fogo que fornecem aniquilará todos os seus clientes em potencial em uma esfera. Seu mercado é grande o suficiente para que pequenas perdas como um planeta inteiro e uma raça não tenham um impacto sério em seu comércio.

Os ocultos parecem ser assexuados, ou melhor, os membros às vezes parecem atuar em papéis femininos ou masculinos, dependendo da situação. Nenhum oculto jovem foi visto, embora não se saiba se isso se deve ao seu ciclo reprodutivo ou à sua sociedade.

Não se sabe o que os ocultos fazem com o ouro, as gemas e a magia que coletam. Uma teoria diz que é necessário em seu ciclo reprodutivo (a base para um grande número de piadas obscenas), enquanto outra o vincula à produção dos próprios timões. Como na maioria das coisas, o oculto mantém seu próprio parecer sobre o assunto.



CAPÍTULO 4: ESFERAS CONHECIDAS

Um Breve Passeio Pelas Esferas Conhecidas

A seguir está uma breve descrição das Esferas Conhecidas do universo SPELLJAMMER, que são os lares das campanhas AD&D da TSR: Krynnspace, o lar dos épicos DRAGONLANCE; Realmspace, o sistema contendo Toril e a campanha FORGOTTEN REALMS; e Greyspace, a casa de Oerth e da campanha WORLD OF GREYHAWK. Essas descrições são incluídas como uma cartilha para mestres que usam esses sistemas e como um exemplo para mestres que criam suas próprias campanhas espaciais.

O assentamento de asteroides conhecido como Rocha de Bral (veja a Concordância, apêndice 4) pode ser colocado em torno de qualquer um dos planetas nessas esferas.

Krynnspace

Krynnspace é a mais primitiva e intocada das esferas em que a influência dos Poderes Que Existem é muito mais forte aqui do que na maioria das esferas. Os deuses são menos do que em muitas outras esferas e tendem a usar regularmente os nativos como seus peões em missões uns contra os outros. O principal planeta habitado, Krynn, tem sido um foco dessa disputa, que na memória recente resultou na destruição da maior parte de sua civilização no que se pensava ser um ataque de meteoro relacionado a um deus.

Apesar do fato de que os clérigos de Krynn foram privados de suas magias por um longo tempo após este ataque, a religião continua sendo uma parte importante da esfera Krynnish. As constelações representam muitos dos deuses principais, e suas ações fazem com que essas constelações se reorganizem, desapareçam ou apareçam com frequência em novos padrões. Da mesma forma, os planetas que orbitam o sol com Krynn recebem o nome dos deuses venerados

pelo povo e refletem as atitudes e atributos dessas divindades.

O espaço de Krynn é mais frio que o espaço típico, e nuvens de vapor congelante podem ser encontradas. Se um indivíduo cair em tal nuvem, ele deve resistir contra sopro de dragão ou ser congelado, recebendo 5-50 pontos de dano de frio. Essas nuvens de gelo são frequentemente encontradas em órbita ao redor de Krynn e dos planetas externos do sistema solar. Viajar em velocidades alucinantes, no entanto, protege os passageiros a bordo de um navio contra essas temperaturas extremas. Apenas personagens à deriva são afetados.

Primário: Sol

Tipo H ● Corpo de Fogo

Apesar de todo o misticismo que envolve o resto do sistema, o sol é dado como certo, tratado como uma cordilheira ou outra característica natural seria, e não investido de nenhuma habilidade mágica, mística ou divina. entre os vários povos, mas o sol não é considerado um deus ou a morada de um deus.

Sirion

Tipo D ● Corpo de Fogo, Inerte

Sirion é um corpo de fogo inerte, suas chamas centrais esfriam o suficiente para permitir que uma espessa crosta de terra se forme na superfície. Esta crosta são grandes pedaços de basalto flutuando no mar derretido abaixo. Os continentes são como icebergs rochosos gigantes, continuamente colidindo uns com os outros, afundando sob a superfície e se reformando nas regiões mais frias ao redor dos polos.

A única terra “permanente” está nesses polos, que fornecem um lar para uma grande diversidade de azer, efreet, salamandras e outras criaturas que usam e amam chamas. Diz-se que o próprio Sirion mora no centro do orbe.

Reorx

Tipo D ● Corpo de Terra 1 Lua

Reorx é quase completamente coberto por montanhas íngremes e abismos profundos. As poucas grandes massas de água são mares finos e estreitos de profundidade incalculável. As áreas polares são cobertas por contínuas calotas polares, mas nas latitudes temperadas existem enormes florestas de pinheiros agarrados aos trechos mais baixos das montanhas. As regiões equatoriais têm alguns planaltos altos, que são desertos áridos e rochosos.

As montanhas e os planaltos possuem incríveis túneis e foram minadas pela população nativa, que é de anões e gnomos (não nativos de Krynn). Não há elfos em Reorx, apenas um punhado de humanos, que foram reduzidos a estados bárbaros semelhantes aos orcs e goblinoides de outros planetas. Os anões de Reorx têm tráfego regular com anões que viajam pelo espaço e estão cientes das conchas de cristal e do flogisto que estão além de seu sistema solar. Os dragões sobrevivem aqui, em particular os dragões vermelhos, bem como outras bestas que vivem nas montanhas.

Existem colônias de devoradores de mentes e gnomos de Krynn no planeta. Os devoradores de mentes possuem, operações de escravidão nas profundezas e são continuamente caçados pelos reinos dos anões, enquanto os gnomos de Krynn estão envolvidos em um esforço evangelizador para despertar seus irmãos terrestres para as maravilhas do espaço e da invenção e, como tal, são educadamente tolerados. Finalmente, há rumores de que bem abaixo da superfície estão os Salões do Rei Dourado, o covil do próprio Reorx, onde os reis anões mortos criam e se deleitam em um banquete contínuo.

Reorx tem uma única lua, chamada Ora ou O Martelo, que é capaz de sustentar a vida, mas é desabitada. Viajantes



Mundos de Origem

O pensamento moderno indica que toda a vida deve vir de um único ponto, que um orbe é o centro do qual todos os outros descendem. Embora seja verdade que raças relativamente novas no espaço, como os gnomos de Krynn, dracons e giff, parecem vir de uma terra natal, ainda não se sabe se isso se aplica a outras raças.

Com a disseminação das viagens espaciais e interdimensionais, as rotas das várias raças se confundem e se perdem em uma confusão de origens e mitos da criação. É certo que existiu um beholder primordial, mas como cada nação beholder se considera descendente linear desse beholder, todas essas investigações geralmente terminam em uma nuvem de poeira de desintegração.

A ideia de um planeta natal humano provocou um debate animado dentro de um pequeno grupo de sábios. Para a maior parte das populações do espaço selvagem, essas discussões são bobagens e sem sentido.



através do sistema Krynn que precisam de ar, água e outros suprimentos param aqui, pois há menos perigo de ataques de monstros e raças humanoides. O interior da lua ainda não foi explorado.

Krynn

Tipo D ● Corpo de Terra, 3 Luas

O planeta mais populoso do sistema, Krynn é o centro de grande parte da atividade humana e da interferência divina em sua concha. Ao mesmo tempo, o planeta sustentou uma civilização altamente avançada, misticamente dotada, mas moralmente decadente. Esta civilização foi eliminada pela intervenção das divindades de Krynn, na forma presumida de um meteoro na cidade de Istar no continente de Ansalon. A palavra “presumível” é usada porque os registros do evento são muito incompletos e conflitantes — as lendas também mencionam uma explosão solar na época e a intervenção de Sírio da Chama Fluente.

O ataque contra Istar destruiu a maior parte da civilização de Krynn tanto em Ansalon quanto em outras partes do planeta. Combinado com a recusa dos deuses em responder ao seu povo, a perda de vidas foi enorme, e as nações mergulharam em uma selvageria guerreira da qual estão se recuperando apenas recentemente. O reaparecimento de dragões em Ansalon, há muito considerados extintos, tornou as coisas ainda piores. Após uma guerra prolongada entre as forças do bem e do mal em Ansalon, um equilíbrio foi alcançado e o mundo está começando a se recuperar totalmente com o retorno de suas divindades.

Krynn é principalmente um mundo humano, com um grande número de elfos e anões. Não há halflings em Krynn; em seu lugar estão os infantilizados kender. Mais importante para um viajante espacial, Krynn é o lar dos gnomos de Krynn, também chamado de gnomo funileiros, uma raça inventiva que há muito tempo escapou para o espaço e o encontrou ao seu gosto. Gnomos

Funileiros agora são encontrados nas Esferas Conhecidas. Sugestões de que Krynn deveria sofrer outro ataque de meteoro para lidar com essas criaturas foram feitas, mas isso é fechar a porta do celeiro depois que os cavalos escaparam.

Krynn tem três luas: Nuitari, Lunitari e Solitari. Todos são considerados desabitados, e alguns foram alcançados pelos primeiros exploradores espaciais de Krynn (principalmente gnomos) usando uma variedade de meios.

Como o sol do sistema Krynn não é o lar de nenhuma divindade, também não há moradas de deuses na superfície do planeta. No entanto, todas as principais divindades têm seguidores e igrejas no mundo. Paladine e Takhisis lutaram nas Guerras da Lança em Ansalon.

Chislev

Tipo E ● Corpo de Terra

Chislev é referido em alguns textos spelljamming como um mundo vivo, e os exploradores de Shou Lung o consideram um exemplo desse tipo planetário que está de acordo com sua teoria dos “Cinco Elementos” do universo. Outros viajantes estelares listam Chislev como um corpo do tipo terrestre.

Chislev é coberto por uma atmosfera densa e tempestuosa, de modo que nunca há dias claros no planeta; ignore qualquer condição meteorológica planetária melhor do que Favorável nas tabelas meteorológicas. Vendavais, tempestades e chuvas fortes são comuns.

Chislev é uma enorme selva de polo a polo, com poucos trechos abertos de água. A água que existe está coberta pela vegetação.

As plantas crescem em todo o Chislev, inclusive em outras plantas. Há um ciclo anual de pântano para emaranhado de selva para floresta tropical e crescimento até um clima, que é varrido por tempestades de fogo durante o verão, reduzindo a terra a um pântano, que inicia o ciclo completo novamente.

A vida humanoide e animal em Chislev é rara, mas grande, com gigantes sucedendo-se como espécie dominante com os rudimentos da civilização. O resto dos humanoides são pouco melhores que os bárbaros, com versões selvagens de anões, elfos, humanos e kender encontrados em pequenos bolsões por toda a esfera. Os dragões se saem bem, em particular os dragões verdes, que estão continuamente em guerra com as várias facções de gigantes.

Chislev, o Clérigo Emplumado, é conhecido por fazer sua morada no planeta de mesmo nome, embora não existam lendas sobre ele naquele mundo entre seus povos dispersos.

Zivilyn

Tipo F ● Corpo de Ar, 12 Luas

Zivilyn é o mundo do tipo ar solitário de Krynnspace e, como tal, é o mundo menos populoso do sistema, apesar do fato de ser o maior planeta do sistema Krynn. Alguns pedregulhos do tamanho de continentes giram em sua atmosfera, mas a grande maioria do planeta é espaço aberto.

A vida não é abundante em Zivilyn, e a que existe tende a seguir as linhas das aves. Nenhuma criatura senciente nativa vive em Zivilyn, embora existam várias colônias perdidas nas várias ilhas de exploradores spelljamming anteriores. Não há colônias atuais no planeta, e o mundo tem a reputação de ser amaldiçoado. Se isso é por causa da influência do deus para o qual o planeta é nomeado ou alguma ocorrência natural no mundo é desconhecida.

Surpreendentemente, não há dragões em Zivilyn, embora o terreno seja ideal para eles. É possível que a falta de outros alimentos para sustentar seu grande volume de recursos necessários seja responsável por sua escassez.

Em antigos diários de bordo encontrados na área, há anotações sobre o uso de poderes mágicos para controlar os próprios deuses. Se isso foi tentado,

pode explicar a falta de vida senciente no planeta e mostrar que os deuses de Krynnspace aprenderam a moderação nas negociações posteriores com Ansalon em seu cataclismo.

As luas de Zivilyn são todos corpos do tipo terrestre de tamanho A. Algumas foram colonizadas por viajantes estelares que buscam abrir comércio com os vários planetas internos, mas esses movimentos foram lentos devido à luz das recentes Guerras da Lança e ao envolvimento dos deuses.

Greyspace

O espaço selvagem do sistema Oerth tem a maior variedade de formas e tipos planetários. Além dos planetas esféricos comuns, existem mundos alongados, irregulares e planos, bem como cinturões e formações de aglomerados. O sistema Oerth é geocêntrico, sendo seu principal Oerth em si, todos os outros corpos se movendo ao seu redor.

Os deuses do Greyspace são muitos e diversos, com diferentes deuses dominando e mantendo lealdade sobre diferentes seções dos planetas individuais. Como tal, a interferência desses deuses em escala de todo o sistema é menor do que em Krynn e nos Reinos. Grandes efeitos regionais ocorrem, como a Grande Devastação no sudoeste de Flanaess, mas estes tendem a ser feitos pelo homem ou por magia, em vez de criados por divindades.

Principal: Oerth

Tipo E ● Corpo de Terra

O centro do sistema Greyhawk, Oerth é o planeta mais diversificado e populoso do sistema, com todas as raças sencientes na concha sendo representadas em um grau ou outro. Os cartógrafos nativos da Cidade Livre de Greyhawk colocam suas terras literalmente no centro do universo, com todos os Flanaess e Oerth girando sobre eles, e os planetas e o sol passando pelo céu que os cerca.

A localização centralizada de Oerth explica a atitude superior de seu pessoal, mas há outro fator. Oerth é um mundo muito competitivo com entidades mortais muito poderosas, às vezes lutando com os próprios deuses e superando-os. Uma longa série de tais incidentes aumenta a autoconfiança (e o ego) dos nativos de Oerth, em particular aqueles nas áreas de “aventura” — magos, guerreiros, sacerdotes e ladinos. Essa natureza egocêntrica tende a tornar os terrestres de Oerth insular.

Os nativos de Oerth têm um interesse passageiro em spelljamming e tecnologia de spelljamming, embora eles o coloquem na mesma área geral que as viagens extradimensionais. Pouco importa se um viajante é do outro mundo ou de outro plano; ele é um estranho e é tratado como tal.

O comércio é errático e melhor confinado a itens singulares que os indivíduos consideram úteis — artefatos, itens mágicos especializados e relíquias. A própria Oerth, com suas civilizações antigas, tem uma safra abundante de tais itens e, muitas vezes, está muito disposta a exportar esses itens perigosos para outro lugar.

A pólvora não funciona em Oerth, embora funcione no espaço selvagem e em outros planetas do sistema. Não se sabe se isso se deve à composição química da atmosfera de Oerth ou a alguma interferência de deuses que já temem o crescente poder dos mortais.

Kule

Tipo B ● Corpo de Terra

Kule (também conhecida como Celene) é a menor das duas luas de Greyhawk. Tecnicamente, tudo o que gira em torno de Oerth é uma “lua”, mas apenas Kule e seu planeta irmão, Raenei, estão próximos o suficiente para que um observador possa discernir as características planetárias. Como eles estão dentro da órbita do sol de Greyspace, Liga, eles são os únicos planetas



Tipos de mundos, Parte 5: Mundos Vivos

Os quatro tipos de mundos são definidos de acordo com os quatro elementos básicos: terra, ar, fogo e água. A filosofia “oriental” de Kara-Tur, no entanto, acrescenta um quinto elemento: plantas ou mundos vivos. Houve vários mundos que os estudiosos “ocidentais” definiram como Terra ou outros tipos, que os wu jen de Kara-Tur colocaram em seus mapas como mundos vivos.

Os mundos vivos são muito semelhantes aos mundos do tipo terrestre, sendo um sólido densamente compactado envolto em uma atmosfera. O coração do mundo vivo, no entanto, é feito de material vivo, como plantas, e todo o planeta tem uma aura geral e uma ecologia



a causar eclipses e por essas razões são referidos como as únicas luas de Oerth.

Kule é um mundo vazio, faltando até mesmo o vestígio de uma atmosfera em sua superfície. Ruínas avançadas, torres e minaretes indicam que houve uma civilização na superfície há muito tempo de algum tipo bípede, mas ela desapareceu com o ar. Presume-se que algum agente mágico, em oposição ao trabalho dos deuses.

Kule está estático mostrando apenas uma das faces para Oerth. O lado voltado para Oerth está repleto de escombros de cidades em ruínas, enquanto o lado oposto tem torres e cidadelas quase intactas expostas ao espaço aberto. Toda a superfície do planeta é marcada por extensas passagens subterrâneas e cidades. Estes são ocupados por humanos e outras raças selvagens, mas como em Oerth, as raças subterrâneas dominantes são devoradores de mentes, drow, kuo-toa e criaturas malignas semelhantes. Há alguma especulação de que existam ligações dimensionais entre as ruínas de Kule e o subterrâneo de Oerthian.

Kule raramente é visitado por viajantes estelares, exceto por aqueles aventureiros que procuram saquear as maravilhas do passado deste lugar.

Raenei

Tipo D ● Corpo de Terra

Raenei (também conhecida como Luna) é a maior das duas luas de Oerth e a mais distante. Tem metade do tamanho de seu primário, mas ainda é grande o suficiente para gerar uma grande variedade de habitats e nichos terrestres: montanhas, florestas, planícies, mares abertos e similares. A diferença entre Raenei e Oerth é que não há vida senciente nativa em Raenei. O que quer que tenha trazido o surgimento de homens, elfos, orcs e anões e meia centena de outras raças em sua origem, passou por este mundo. Não há criaturas sociais aqui, nem com inteligência acima da média.

Existem muitos “monstros” – vermes roxos, rastejantes de carniça, ankhegs e até alguns dragões grandes e estúpidos, mas nada que construisse uma cidade ou mesmo uma fortaleza para sua própria proteção.

Visitantes de Oerth chegaram a Raenei e alguns se estabeleceram. Estes são aqueles que preferem a solidão e o eremitério às cidades e ao comércio. Muitos spelljammers ignoram completamente o planeta para obter melhores lucros em Oerth em si.

Liga (o sol)

Tipo G ● Corpo de Fogo

Liga é um corpo de bom tamanho que orbita em torno de Oerth, levando 365 dias para fazer sua passagem. O corpo de fogo arde com um brilho dourado profundo, mas sua superfície é pontilhada com pontinhos de azul. Essas áreas azuis são mais frias e são consideradas “lagos” de água elementar mantidos em Liga para evitar que queime muito. A investigação desses lagos solares foi prejudicada pelo calor extremo dos territórios circundantes.

Lendas antigas de antes mencionam dois corpos de fogo nesta órbita. Isso pode ou não ser verdade, embora a localização do sol ausente seja desconhecida.

The Grinder

Tipo B † Corpos de Terra

The Grinder é um cinturão de asteroides muito denso encontrado na primeira órbita além de Liga. Grinder pode ser um planeta que nunca se formou, ou os destroços de uma guerra invocada por Deus há muito tempo. Ele forma uma concha secundária ao redor do próprio Oerth, desacelerando os navios e tornando-os vulneráveis a ataques. As rochas do Grinder estão dispostas em uma esfera ao redor de Oerth — não é possível evitá-las no caminho para o primário.

CAPÍTULO 4: ESFERAS CONHECIDAS

Grinder tem uma grande variedade de civilizações espaciais (a Rocha de Bral pode ser encontrada aqui se o Mestre assim o desejar). Grande parte dos negócios com os planetas externos e outras esferas ocorre aqui, com comerciantes viajando de e para Oerth para seus suprimentos.

Partes do Grinder suportam civilizações de spelljamming, enquanto outras são dominadas por monstros, e outras ainda assombradas. Um tema recorrente nas preocupações do Grinder são os aglomerados de golems de pedra que assumem a aparência de pequenos asteroides, aproximam-se e depois atacam navios humanoides.

Edill

Tipo G ● Corpo de Ar

Edill é um mundo do ar “típico”, com um grande número de outros corpos elementais girando em sua atmosfera clara — bolas de fogo, ilhas terrestres e aglomerados de gotículas de água subindo e descendo em sua área. Edill fornece uma grande variedade de vida, tanto aviária quanto reptiliana, com dragões representados de forma muito proeminente. Os dragões frequentemente se reúnem em grandes incubadoras nas ilhas flutuantes para manter seus ovos seguros e se comportam de maneira mais social do que é conhecido em outras partes do Greyspace.

Gnibile

Tipo G ● Corpo de Ar

Planeta irmão de Edill apenas em tamanho e consistência gerais, este gigante gasoso é de cor vermelho escuro quando visto do espaço e é devastado por tempestades infernais e ventos fortes. Suas ilhas de terra tendem a ser semi-derretidas por natureza, e seus aglomerados de água são fragmentos de gelo. Gnibile é um planeta de criaturas mortas-vivas, com fortes laços com o plano material negativo. Aqueles que sobreviveram à experiência afirmam que existem criaturas semelhantes a discos que fornecem passagem imediata (e

muitas vezes fatal) para os planos quase-elementais negativos para aqueles que passam por eles.

Conatha

Tipo G 0 Corpo de Água

Conatha é um pequeno mundo da água elíptico com dois grandes corpos terrestres em seu centro. Estes estão separados por alguns milhares de quilômetros, o que explica a aparência elíptica do planeta. Conatha gira de ponta a ponta em torno de Oerth, e o calor de Liga cria fortes correntes que vão da superfície do sol para o lado frio e vice-versa.

Conatha tem um forte ambiente aquático, com peixes, baleias, tritões e outras criaturas aquáticas. A forma de vida dominante no planeta é sahuagin, cuja selvageria domina as outras criaturas, e cujas contínuas guerras submarinas entre reinos reduzem grande parte do planeta a uma zona de guerra. Há relatos de ocultos vistos entre esses sahuagin, embora os sábios acreditem que mesmo eles não lidarão com essas criaturas que fazem o neogi parecer bondosos.

Não há ilhas ou outras superfícies terrestres na superfície de Conathan, de modo que apenas navios com habilidades de pouso na água podem pousar lá.

Ginsel

Tipo B ★ Corpos de Terra

Ginsel é um planeta em forma de crescente. Parece uma lua crescente ou um planeta esférico com uma enorme mordida. Ele retém sua atmosfera e gravidade ao longo da linha do crescente, então existem civilizações ao longo do interior do crescente e na superfície externa.

Ginsel tem um baixo número de monstros “típicos” do tipo furioso, mas tem muitos reinos avançados, semelhantes à Europa durante o final da Idade Média. Os líderes desses reinos estão cientes da tecnologia espacial ao seu redor e frequentemente se aliam

a forças externas para promover seus próprios fins (geralmente destruindo os reinos vizinhos). A política é fluida em Ginsel e a traição muito, muito comum. Além de Oerth, Ginsel é o mundo mais “civilizado” do sistema.

Borka

Tipo A ❖ Corpos de Terra

Borka é um aglomerado de vários milhares de rochas ligadas entre si por uma atmosfera comum. Era uma vez um único planeta pequeno, mas foi destruído pela magia extradimensional pelos elfos na Guerra Inumana. O planeta era uma fortaleza de orcs, goblins e outros humanoides malignos, que os elfos exterminaram com a ajuda de seus deuses. O método é desconhecido, pois logo depois a armada élfica em Greyspace foi erradicada por meio de uma série sistemática de acidentes e ataques. Este foi o único planeta destruído por ataques élficos, e o evento não se repetiu.

Muitos dos orcs e outros humanoides fugiram de Borka em sua destruição, fugindo para Oerth e para as regiões mais profundas do espaço. Alguns permaneceram, e estes estão reconstruindo suas culturas ao longo de linhas planetárias e raciais. A maior parte da nova construção está dentro dos próprios asteroides agrupados, não deixando pistas externas para os elfos de que eles estão tentando reunir suas forças.

Este segredo, embora bem fundamentado, beira a paranoia, e navios orcs e goblins atacam estranhos para preservar seu sigilo. Os orcs também podem mover suas casas rochosas lentamente entre as outras, de modo que, se uma força de ataque vier, provavelmente não será capaz de encontrar a mesma rocha de antes.

Greela

Tipo A ❖ Corpos de Terra

Outro mundo aglomerado ligado por uma atmosfera comum (embora fina), o Aglomerado Greela é muito maior que Borka e muito, muito mais antigo. A

CAPÍTULO 4: ESFERAS CONHECIDAS



cooperativa combinada, ou assim afirmam os wu jen.

Os perigos do mundo vivo são os mesmos de qualquer outro mundo do tipo terra: queda e colisão. A superfície, no entanto, é invadida por plantas e animais, mas nunca por criaturas sencientes como homens, elfos ou devoradores de mentes. A forma de vida dominante, dizem os wu jen, é o próprio planeta, e não tolerará competição.

Os sábios do espaço mais orientados para o oeste se maravilham com o fato de que os orientais, de outra forma são e racionais, fazem tal voo de fantasia apenas para fazer sua própria cosmologia se encaixar no universo real. Eles apontam que os corações da maioria dos mundos vivos são a terra, e eles, exceto pela abundância de vida, fun-



maioria dos planetas do aglomerado tem algumas centenas de quilômetros de diâmetro e são arredondados em formas elípticas.

A vegetação primária no sistema Greela é grama, embora existam planetas mais próximos do núcleo que possuem florestas ricas. É nessas florestas que vivem as colônias de homens e elfos, e os elfos de Greyspace constroem seus navios vivos. As raças menos civilizadas movem-se de uma parte do aglomerado para outra ao sabor do vento, em grandes colônias de balões ornamentados.

Embora maior que Oerth, Greela tem metade da massa e um quarto da população senciente total do Greyspace primário.

The Spectre

Tipo B • Corpo de Terra

Spectre também é chamado de Wink, porque parece piscar e desaparecer do céu de maneira regular. Na realidade, Spectre é um disco plano e circular que gira ao longo da linha de sua órbita, de modo que as faces se voltam para Oerth de maneira regular. O “piscar” é a ilusão criada por observadores de fora, vendo o planeta de lado, depois de frente e depois de novo.

Spectre tem uma atmosfera, mas não tem vida. É o corpo planetário mais próximo da concha, e isso o torna uma estação intermediária ideal para os vários viajantes estelares que visitam o Greyspace.

As terras do Spectre incluem mares, montanhas e pradarias. As montanhas são mais altas em direção ao centro do disco e são cobertas de gelo em ambos os lados. Aos pés dessas montanhas estão os mares grandes e rasos do planeta e, finalmente, as próprias planícies formam uma borda ao redor do disco, forçando a água de volta ao centro. O próprio disco tem cerca de 322 quilômetros de espessura na borda.

As várias raças de navegadores têm postos avançados no Spectre. Grupos

comerciais humanos, a armada élfica, uma nação anã e até mesmo um posto avançado gnômico são encontrados de um lado; uma estação de devoradores de mentes, três covis de beholders concorrentes e um assentamento neogifim do outro. Todos esses assentamentos são amplamente espaçados, pois as várias raças não confiam umas nas outras. Invasões e sabotagens são comuns entre os nativos do Spectre.

Realmspace

Realmspace é a concha de cristal que contém Toril e seus planetas irmãos. Como Krynn, esse sistema é solarcentríco — tudo orbita em torno de um ponto central. Como em Greyhawk, há uma grande variedade de deuses e poderes reverenciados operando nos Reinos, que geralmente estão mais preocupados uns com os outros do que com as ações dos viajantes espaciais. Isso, mais a tolerância dos viajantes e novas ideias, torna o Realmspace uma parada comum para os comerciantes e uma base para os aventureiros.

O Realmspace é um pouco mais quente que o Greyspace, de modo que os viajantes podem frequentemente viajar com roupas leves e roupas de verão sem medo de pegar um resfriado.

Eventos recentes em Toril podem mudar isso, já que os deuses foram forçados pelas circunstâncias a se envolverem mais com seus seguidores. Isso pode resultar em uma tendência Krynnesa de se intrometer e punir, ou os Poderes Que Existem podem deixar a disputa sobre a verdade e a adoração apenas para seus seguidores mortais. Isso ainda não foi visto. No entanto, se os deuses se tornarem tão ativos nos assuntos diários no Realmspace quanto se tornaram no Krynnspace, haverá uma diminuição acentuada no número de visitantes estelares na região.

Primário: O Sol

Tipo H • Corpo de Fogo

Sol e definições variantes de um corpo de fogo primário são comuns em

CAPÍTULO 4: ESFERAS CONHECIDAS

meia centena de esferas conhecidas. Este é um indicador de que as civilizações humanas dominantes podem vir de uma raiz comum. A superfície do sol do RealmSPACE é salpicada com entradas para o plano elemental do fogo, e há muitas criaturas que usam o fogo e criaturas elementais do fogo vivendo entre suas chamas.

Anadia

Tipo B ● Corpo de Terra

Anadia é um terreno baldio estéril, uma coleção retorcida de terras áridas e rios efêmeros, exceto em seus polos. Lá, a terra se aplaina em colinas ondulantes e férteis pontilhadas de árvores e campos pastoris. Anadia é dominada em ambos os polos por halflings. Os do polo norte estão organizados em uma nação semelhante à humana, com um imperador, vários reis, príncipes e senhores locais. Os não-halflings são mantidos em reservas especiais e em seções patrulhadas das cidades para sua própria proteção — todo mundo sabe que humanos simples por conta própria seriam presas fáceis para halflings organizados. A civilização halfling no polo sul é mais caótica, sem estrutura de poder local e uma tendência a reconhecer todos de fora de sua cidade natal, halfling ou não, como alvo.

As áreas inóspitas que compõem a maior parte do planeta são habitadas por criaturas monstruosas — incluindo uma grande porcentagem de umber hulks. Estes são o resultado das tentativas dos neogis de estabelecer uma “colônia de escravos” atacando os halflings. Os umber hulks são livres, mas comunais, e os bandos tendem a invadir fazendas distantes nos confins polares.

Coliar

Tipo G ● Corpo de Ar

Coliar é um grande gigante gasoso com muitas ilhas de terra e água orbitando através de seus ventos turbulentos. Raças sencientes de mamíferos — homens, elfos, orcs, etc. — estão ausentes

dessas ilhas. Em vez disso, as raças dominantes são homens-lagartos, aaracokras e dragões.

Os homens-lagartos se beneficiam da relativa proximidade do sol e do calor da área, e possuem uma civilização semia-avançada, capaz de pensamento organizado e acordo coletivo. Os ex-xamãs se tornaram sacerdotes de vários deuses lagartos, e os ex-líderes de guerra agora são reis de pequenos impérios. Como as raças humanas, os homens-lagartos variam em sua sabedoria e habilidades, de modo que existem homens-lagartos maus, bons, espertos e tolos operando no mundo. Os homens-lagartos de Coliar têm uma milícia organizada na maioria dos casos, e podem mover-se ao sabor do vento com o uso de grandes planadores.

Os homens-lagartos competem com os aaracokra, mais numerosos aqui do que em Toril, e organizados em bandos tribais. Guerras semelhantes às aquelas entre anões e orcs surgiram em várias áreas. O planeta é tão grande, no entanto, que nenhum lado ganha vantagem.

Os dragões jogam em ambos os lados, o aaracokra os vendo como companheiros voadores e os homens-lagartos como répteis semelhantes. Eles se aliarão como bem entenderem.

Numerosas raças de viajantes espaciais têm negociado com os homens-lagartos, e algumas abriram comércio semelhante com os aaracokra. Os homens-lagartos estão interessados em navios para levar seus ovos para mais perto do sol, garantindo os atributos superiores de sua raça.

Toril

Tipo E ● Corpo de Terra, 1 Lua

Toril é o planeta mais populoso do sistema RealmSPACE e o lar de alguns dos indivíduos mais poderosos desse sistema. Ele tem laços regulares e prósperos com as várias nações e facções do espaço selvagem e enviou vários grupos de aventureiros, incursões e grupos de

pesquisa para a selva. O número de timões de spelljammer encontrados na área indica que civilizações mais antigas tiveram um maior grau de contato com o espaço, e isso é reforçado pela existência de civilizações de longa data no aglomerado que orbita o planeta.

Como em Oerth, os líderes torilianos e nativos reconhecem a existência de nativos extraplanetários da mesma forma que reconhecem criaturas extraplanares. A diferença é que os Reinos tendem a ser mais tolerantes com os recém-chegados e, como tal, a menos que o recém-chegado crie problemas, ele será aceito. O lento gotejamento de pólvora e arcabuzes nos Reinos é resultado dessa tolerância, embora aqueles que tentaram importações massivas tenham falhado espetacularmente.

Toril tem uma grande variedade de habitats e muitas formas de vida terrestres, aquáticas e aviárias, com novas espécies e variantes localizadas sendo descobertas continuamente. Alguns deles são relacionados ao espaço, alguns são nativos e alguns são o produto de outras dimensões e planos. Colecionadores de formas de vida interessantes e únicas consideram Toril um excelente cenário para descobertas, bem como para a criação mágica.

Toril tem uma única lua grande, Selune, que é habitada por humanoides de pele clara. Ao contrário dos planetas de Krynnh, não há lenda ou registro de que Selune, a Deusa, vive na lua Selune, embora possa haver portais lá de seu lar extradimensional.

As civilizações espaciais de Toril tendem a se reunir em um aglomerado de asteroides que seguem Selune em sua órbita. Este aglomerado, chamado Lágrimas de Selune, possui vários assentamentos para nações humanas, facções de beholders, postos avançados élficos e outras raças. A Rocha do Bral pode ser facilmente enquadrada numa destas zonas.

CAPÍTULO 4: ESFERAS CONHECIDAS



cionam como mundos padrão do tipo terra.

A controvérsia continua, e os Buscadores, apoiados por pesquisadores de Shou, são um grupo que tenta provar seu ponto de vista se comunicando com esses supostos planetas vivos. A seu favor, existem enormes criaturas vivas que sobrevivem sem ar ou comida – as bestas estelares que sustentam muitos planetas. Se essas bestas estelares são mundos vivos em seus próprios direitos, ainda não foi determinado.



Karpri

Tipo D



Corpo de Água

Karpri é um mundo da água de tamanho razoável com calotas de gelo em seus trechos ao norte e águas equatoriais sufocadas por vegetação. Isso divide o mundo em cinco bandas — duas regiões polares, duas regiões de “navegação clara” e a selva equatorial de algas marinhas.

As extensões polares são semelhantes aos de outros planetas e habitados por criaturas que usam e amam o frio. A maioria tende a ser predadora, já que nada cresce no gelo.

As regiões de navegação clara não têm ilhas na superfície, mas são povoadas abaixo por várias civilizações que usam algas marinhas e outras plantas aquáticas do Sul para tecer enormes redes e colônias para seu povo. Eles ainda precisam descobrir a natureza do spelljamming.

O sargaço equatorial é um enorme leito de algas flutuantes e algas densas o suficiente para sustentar outras formas de vida. Grandes aranhas e insetos fazem suas casas aqui, atacando peixes e outras criaturas que podem pegar. Algumas das plantas aquáticas têm folhas largas o suficiente para suportar o peso de um navio, de modo que navios da classe zygoptero e libélula possam pousar lá.

Chandos

Tipo F



Corpo de Água

Chandos, como Karpri, é um mundo do tipo água, mas Chandos tem o maior número de corpos terrestres flutuando do que qualquer corpo do tipo água conhecido. Foi comparado a uma caixa de bolinhas cheia de água — a água é o volume da caixa, mas as bolinhas, apoiadas umas nas outras, ocupam grande parte do espaço.

Pedaços irregulares de rocha, apoiados uns nos outros, formam uma crosta nos 160 quilômetros superiores da superfície de Chandos. Os exploradores

abaixo desse nível relatam uma escuridão líquida estígia onde tudo opera a partir de sua própria bioluminescência.

Os limites do norte de Chandos são cobertos de neve e crivados de passagens estreitas entre as rochas. As mais ao sul sustentam plantas aquáticas baixas que estão imersas nas águas salgadas do oceano. Nas áreas equatoriais, sobrevivem florestas de árvores baixas e de crescimento rápido.

As ilhas rochosas de Chandos não têm uma base firme e, como tal, mudam nas tempestades regulares que varrem o continente. Como resultado, a maior parte da vida nativa é nômade, já que tanto as habitações terrestres quanto as submarinas podem ser facilmente destruídas pela trituração das rochas. Da mesma forma, cavernas e túneis podem ser inundados ou invertidos no curso de uma única tempestade. Humanos, anões e orcs são encontrados em Chandos.

Glyth

Tipo E



Corpo de Terra

A atmosfera de Glyth é suja, mas não venenosa. Os visitantes são lembrados de um cemitério ou de uma floresta morta após um incêndio. A própria terra é varrida por incêndios regulares, e as florestas que sobrevivem estão sob o controle dos mestres do planeta.

Glyth é governado por colônias subterrâneas de devoradores de mentes e é um exemplo adequado do que pode acontecer se outros mundos forem dominados por eles. Todas as raças são servas dos illithids, assim como qualquer um que viole os direitos territoriais dos governantes. “Aterre em Glyth e torne-se propriedade” é a regra de ouro.

Cidades de devoradores de mentes pontilham o subsolo, com escravos entorpecidos pelo trabalho enviados para reunir os recursos acima do solo ainda disponíveis ou para guerrear com outras cidades de devoradores de mentes. Os devoradores de mentes de Glyth se envolveram em uma campanha de

CAPÍTULO 4: ESFERAS CONHECIDAS

construção entusiástica e estão sempre procurando por mais timões de spelljamming para pilotá-los.

Os devoradores de mentes têm um ponto de encontro central acima da superfície de Glyth (fora do espaço territorial de qualquer um). Este asteroide oco, chamado Haven, é um terreno neutro para facções em guerra e para aqueles tolos ou corajosos o suficiente para lidar com Glyth.

Como acontece com qualquer tirania, existem rebeldes, à espreita nos sub-túneis sombrios e tentando derrubar a regra da maioria. Eles são retratados da mesma forma que orcs e kobolds em Toril – vermes destrutivos que merecem apenas uma morte rápida e repentina.

Garden

Tipo A ❖ Corpo de Terra

Garden é um aglomerado de pequenos asteroides ligados por um envelope

atmosférico comum e pelas raízes de uma única planta enorme. Os nortenhos chamam a planta de Yggdrasil's Child, enquanto os Shou Lung observam em seus livros que Garden é um mundo vivo, não um aglomerado de corpos terrestres.

Garden é usado por várias raças como um local para reabastecer alimentos, água e ar. É também um paraíso de piratas, já que o labirinto de passagens frustra muitos grandes navios perseguidores.

H'Catha

Tipo C ► Corpo de Água

H'Catha é um disco de água flutuando no espaço, com uma única grande montanha (chamada Spindle) saindo de seu centro. O disco de água afunila na borda para formar uma borda. O Spindle tem 321 quilometro de diâmetro em sua parte mais espessa.

H'Catha é o lar de nada menos que cinco subespécies diferentes de beholders, que mantêm bases nos confins aquáticos de H'Catha e lutam pelo controle de Spindle. As bordas do eixo se projetam para fora do envelope de ar ao redor de H'Catha, tornando-o um excelente ponto de partida para embarcações spelljammers.

Várias facções controlaram partes do Fuso, mas ninguém conseguiu o controle da montanha. Não há outros sencientes nativos, embora existam refugiados de vários mercenários contratados ao longo das eras para as guerras.

Existem algumas formas de vida aquática nativa em H'Catha, mas com exceção do olho das profundezas, a maioria foi vítima da guerra entre as várias raças beholders.



Proprietário: _____

Construído por: _____

Comp. da Quilha: _____

Ponto de Casco

Classe de Manobrabilidade Clas. de Armadura

Água

Classificação do Navio

Sistemas de Backup (se houver) _____

Atual: _____

Moral: _____

Arma _____

Equipe _____

Dano _____

Recarga _____

Arma _____

Equipe _____

Dano _____

Recarga _____

Arma _____

Equipe _____

Dano _____

Recarga _____

Arma _____

Equipe _____

Dano _____

Recarga _____

Carga e Tesouro

[illegible][illegible]

